免责声明

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.314

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年3月24日

页数：82页

每天都需要有新的东西接收才不会无聊。

12月23日，亚洲电玩展即将拉开帷幕。

定价 7.80

TP4

GAME SOFTWARE VOL.314

电子游戏软件







时下热门攻略集合

《圣斗士星矢战记》
角色心得+圣衣神话鉴赏

《赛尔达传说 天空之剑》
冒险地图参考

《高达极限VS.》
极限对战攻略

狩魂燃烧的岁月
《怪物猎人3G》发售纪念专题



男子汉的目标
——《如龙5》名越稔洋、横山昌义访谈

特别策划

武运昌盛 格斗复兴
FTG鼻祖《街头霸王》诞生25周年

2012年1月上
VOL.314
ISSN 1006-5032



无双报道 勇者斗恶龙10 / 机战OG 魔装机神2 / 梦幻俱乐部ZERO
灵魂能力5 / 怪物猎人3G / 失落英雄 / 英雄传说 / 英雄大战 全力开火
女神异闻录4 终极深夜斗技场 / 墨鬼

你是否还记得
那树影斑驳的密林树海
那生机勃发的溪流森丘
那冰封一切的冻土雪山
那岩浆喷涌的火山炼狱
无论孤岛还是砂原
哪怕峡谷抑或高地
总有你我猎人的身影
在那洪荒的世界中只身与大千怪物而战
为的只是——
那胸中永恒燃烧的狩魂

狩魂燃烧的岁月

——《怪物猎人3G》发售纪念专题

自从2004年初代《怪物猎人》诞生到现在为止已经过去了7个多年头，而在这7年间，随着故事的舞台从科科特到姜波到波凯村，自米纳加尔迪转战冬多尔玛又到洛库拉库，以及最新的结云村、莫伽村、坦希亚港，在这个人与怪物共存的蛮荒世界，成百上千万的猎人凭着一已之力，在与大自然、与怪物们的斗争中寻找着自己生存的意义。或孤军奋战，或与朋友、伙伴、猎友们一起并肩狩猎，从某种意义上讲这已经超越了一个游戏的范畴，诞生了一种名为狩魂的精神。

面对未知世界的种种怪物，从搜集情报开始，或从游戏中NPC提供的线索、或从玩伴的口中了解各个怪物的弱点与习性，通过亲身的狩猎体验总结出与之战斗的最佳方法。面对强敌毫不气馁，或通过狩猎其他怪物积累素材打造更强的装备、或通过反复挑战积累经验熟练掌握攻击与回避的时机、又或是与经验老道的同伴组队配合，猎人们以各种各样的方式不断地邂逅并超越着一个个全新的物种。在这个过程中，不断的磨练着自己的狩猎技巧，加深与猎友之间的默契与友谊。并且为数量繁多的装备、技能与武器类型之间近乎无限的组合而倾倒，不懈地开拓出更快、更高、更强、更华丽的狩猎之路。当然，无论独乐还是众乐，最重要的是享受其中狩猎的乐趣。

今天，你狩猎了吗？

系列的轨迹

怪物猎人系列最初与《梦幻之星ONLINE》同样是以网上游戏为主而进行设计的游戏。然而第一作的《怪物猎人》由于过于注力于线上模式，结果导致线下部分的分量不足。为此，开发者们在制作下一作的《怪物猎人G（后文简称MHG）》时为了令线下模式更加充实，新追加了线下专用的训练所，以及整体上的任务武器数量升级。由此而延伸，诞生了以线下游戏为主开发的《怪物猎人便携版》系列（后文简称为MHP系列）。此后，以继承《MHG》的全部内容并追加诸多全新要素的《怪物猎人2Dos（后文简称MH2）》为基础，诞生了完全线上游戏特化的《怪物猎人边境》。2009年，作为“新生MH的原点”以此为理念开发的《怪物猎人3Tri（后文简称MH3）》与全新的平台Wii上登场，追加了水中地图等等诸多大胆的全新尝试，为系列的历史拉开了新的一页。如今作为《MH3》加强版的《MH3G》正准备发售，系列全新续作《MH4》也正以3DS为平台开发中。在新的境地怪物猎人系列会为我们展现怎样的狩猎进化，还请拭目以待吧。



怪物猎人 Monster Hunter



2004年3月11日在PS2平台发售的怪物猎人系列第一作。尽管发售前并没有受到媒体各界的注目，然而由于玩家间的口舌相传获得了不俗的人气。最终拥有约29万效率的成绩。发售当初由于服务器能力不足常出现过载，后曾多次进行服务器增强。

线下模式以名为科科特边境之村为据点，而线上模式则以米纳加尔迪的城镇为根据地，有着森丘、沙漠、火山、密林、沼地等各具特色的地图。武器只有大剑、片手剑、长枪、锤子、轻重弩几种。防具的技能系统也与现在点数累计不同，必须穿着特定的套装才能发动。

怪物猎人G Monster Hunter G



受到前作的好评，于2005年1月20日发售的PS2版续作。原本CAPCOM计划发售所谓的The Best廉价版，但是制作方对于单纯的降价版存在抵触，而同时期进行北美版制作的工作人员带来了双剑的动作建模，使得游戏最终从廉价版成为了升级版。新加入训练所模式，随着加入新武器双剑到同时，各种武器的种类都得以大幅追加。加之之前必须通过穿着特定套装才能发动到防具技能系统也改为现在大家所熟知到技能点数累计到形式。此外，线上模式中更在上位任务之上追加了更具难度到G级任务，并且追加了多数与通常种体色不同到亚种怪物，为现在到猎人系列G版升级模式开创了各种先河。



2009年4月23日，随着系列新作《MH3》在Wii上的开发，本作也推出了Wii平台的移植版本，并且同捆了《MH3》的试玩版。同时发售了带有原创猎人工会标志的Wii经典手柄同捆版。移植版中保持原作精髓的同时追加了《MHP2G》中登场的道具箱内调和、装备自定义套装等先进系统。其他任务、道具、部位破坏效果、操纵等层面上也都有相应的改进。系列吉祥物的布基小猪也作为可以饲养宠物全新登场。作为第一款高清平台上的怪物猎人作品，可以说是为了Wii上《MH3》的登场做了一个充分的热身。

怪物猎人2Dos Monster Hunter 2



2006年2月16日发售的PS2平台最后一作猎人。游戏标题的Dos是西班牙语2的意思。开发当初原本打算仿照游戏中野猪王、速龙王等对高级怪物的叫法命名为"Dos MH"，以及MH2两种方案，最后妥协为写作《MH2》读作MH Dos的形式。本作只发售了日文版，最终销量为约69万（包括Best版）。

继承《MHG》世界观的同时新增多数地图与新种怪物，并追加了超越之前飞龙种的存在“古龙”，通过导入了昼夜与季节的时间概念丰富了游戏的可玩性。新增太刀、狩猎笛、铳枪、弓4种武器，并新加入了防具强化系统。

本作线下部分的据点为新的姜波村，满足特定条件后也可以前往前作的科科特村。在线上模式的据点则是冬多尔玛街，游戏世界内的时间轴位于《MHG》、《MHP》之后的位置，可以通过USB线与《MHP》联动获得特别任务、追加新武器生产等特典。

怪物猎人3Tri Monster Hunter 3



2009年8月1日于次世代的Wii平台发售。本作原定于PS3平台发售，后由于转战Wii平台而导致PS3版本的取消。

本作以“全新MH的原点”作为开发理念，因此加入了水中狩猎等诸多本作特有的全新要素与大胆尝试，一改继承系列初作的《MH2》、P系列以及《MHF》的传统风格，有着相当多自成一派的全新设定。由于游戏平台的改变，本作中追加了适应Wii体感遥控器的全新操纵方式，同时对应PS2版及PSP系列的传统操作。作为Wii上少有的核心向作品，宣传上等方面受到了任天堂的大力支持。并且发售了欧美澳等海外版，全球销量累计超过190万，创造了猎人系列之最。

游戏的舞台被设定为与系列前作不同的大陆，因此有着诸多与既存物种具有不同生态特征的怪物登场。而过去登场的怪物们仅仅保留了追加全新动作模式的雌雄火龙、角龙等极少的部分。线下部分的据点为临海的渔村莫伽，在这里我们会遇到奇面族的少年茶茶，围绕着动摇莫伽村存亡的线下限定怪物大海龙展开的英雄冒险。新增可以无限采取资源狩猎的莫伽之森，以及以此为基础的村内资源系统。同时线上的砂中城镇洛库拉库也有限定的古龙峰山龙。斗技场模式首次支持二人同时游戏。武器方面新增斩击斧之外，大剑、片手剑、锤子、长枪、太刀、弩等都对应水战有着全新改进。遗憾的是除此之外其他武器没能加入。



怪物猎人 便携版

Monster Hunter Portable



以PS2上的《怪物猎人G》为基础重制的PSP便携版，于2005年12月1日发售。海外版被称为《Monster Hunter Freedom》。由于制作方担心单纯的移植玩家不会买账，因此加入了各种新要素。以能够在村中种植作物、采掘、捕虫等的科科特农村为首，丰富原来的食事系统为艾路猫厨房等等，系统面进行扩张的同时加入了诸多《MH2》中的武具。由于PSP没有右摇杆，操作模式由之前推动右摇杆更改为现在被大家所熟知的全按键操作。原本的网上协作狩猎也变更为适合便携平台更为便捷的联机模式，博得了极高的人气，最终获得了120万部的高销量，远超原作《MHG》。为系列的繁荣打下了坚实的基础。

怪物猎人 便携版2

Monster Hunter Portable 2nd



于2007年2月22日发售的P系列续作，与前作的移植重制不同。本作是拥有《MH2》世界观的完全新作。故事的舞台是名为波凯村的全新村落，由于座落于雪山脚下本作最初的狩猎场是作为前作中盘才能前往的雪山，为此对难度也进行了调整。其他地图、读盘时间、新武器平衡性等系统上都做了相应改进。登场怪物阵容上收录了《MH2》为止的全部怪物，加上全新的轰龙与霸龙，除去浮岳龙由于平衡性等问题没有加入（后于P2G中加入）。武器方面共11种，与《MHP》同样艾路猫厨房、农场继续登场，并追加烤肉、探险猫等新要素。

2007年3月成为系列及PSP游戏第一个百万之作，日本国内贩卖数创下原作《MH2》3倍以上的佳绩。全球累计销量约230万部。获2007年日本游戏大赏。

怪物猎人 便携版2G

Monster Hunter Portable 2nd G



2008年3月27日发售的《MHP2》的加强版，可以说是自初代《MH》至《MHP2》的集大成之作。除部分武器、防具、道具之外可以完全继承前作存档。作为新系统，本作开始玩家可以带领随行猫一同作战。追加G级任务的同时，武器、防具等也都大幅升级。村内首次出现上位任务。地图新增《MHF》中的树海，前作没能加入的浮岳龙之外加入新怪物迅龙、崩龙，此外还从《MHF》导入了眠鸟、熔岩龙，以及新增各种亚种怪物。全部怪物都有追加攻击以及平衡性的调整。系统上首次支持数据安装，配合背景读取使读盘时间大幅缩短。

2008年4月达成系列第三作百万之作，此后销量一直积累，最终达到前作近两倍的416万（日本国内销量，包括Best版）。

怪物猎人 便携版3

Monster Hunter Portable 3rd



2010年12月1日发售以《MH3》与《MHP2G》为基础之作的P系列第3作，2011年8月作为PSP Remaster计划的一环发售PS3平台移植HD版。以《MH3》登场的怪物为主，保留前作轰龙、迅龙等主要怪物的同时新加入雷狼龙、青熊兽、尾槌龙等全新怪物以及多种亚种。但是由于《MH3》最大特征的水中狩猎本作中并没有加入，因此以水中战为主的海龙、灯鱼龙则没有登场。武器方面保留P系列全部武器的同时加入新击斧，达成全平台最多的12种武器，基本动作都以《MH3》版为基础并加以改良。本作以和风浓郁的温泉观光地结云村为据点，保留《MH3》各种地图的同时追加全新溪流场景，不过由于水中战的取消孤岛、水没林部分有着大幅的改变。前作中好评的随行猫系统依然建在并更加进化，单人模式最多可带两匹，双人联机时可每人带一匹艾路猫参战。并且与猎人同样可以变更艾路猫的武器和装备。除此之外系列特有的艾路猫厨房与农场在本作之中也都有着不同程度的进化。

由于系列积累的人气，本作初周便达成了214万部的贩卖记录，是前作的两倍以上。并且带动了PSP的销量达到史上最高周贩卖量的32万台，是游戏发售上一周的4倍以上。此后游戏贩卖依旧势头不减，到2011年1月份便达成了《MHP2G》两年的销售量400万部。3月份破了《勇者斗恶龙9》创下的第三方游戏最高销售记录。目前累计销量已经达到470万并仍在持续增长中。

怪物猎人 边境 在线

Monster Hunter Frontier Online



2007年7月5日正式开始运营，PC上的线上特化版怪物猎人，后于2010年6月24日推出XBOX360版。

游戏以《MH2》为基础进行开发制作，之后随着版本的更新追加各种新要素与活用网络的机能。地图上追加了树海、峡谷、高地、潮岛等新场景，以及树海顶部、绝岛等斗技场型的小地图。怪物方面以《MH2》系列的怪物为主，加上P系列的轰龙、迅龙、崩龙、霸龙，以及全新追加了眠鸟、熔岩龙、棘龙、尾晶蝎、舞雷龙、吞龙、响狼、大严龙、冰狐龙、蛮龙、极龙、跳绊兽等其他版本所没有的怪物，《MH3》以后出现的怪物本作中尚没有加入。除此之外，新的亚种、稀少种、变种、刚种、未知种，以及特意个体的怪物也大幅追加，令游戏的怪物阵容更为丰富。武器方面与《MH2》同样的11种类武器，但是在数量上则得到了极大程度的增加，并有秘传书SR全新动作。此外还有特殊攻击范围的长、极长、短、极短武器，防具追加SP、L、R系列等等。系统上自运营当初开始的猎团系统、房间道具收集系统自不必说，后来又追加了狩人祭、大讨伐、赖狩人等丰富的活动以及增添狩猎乐趣的系统受到各方面的好评，但是其中包括各种付费带来优惠，以及各种包装附带制造武具票的运营方式却也遭到了不同程度的诟病。尽管如此，依然不能否认本作运营4年以来拥有上百万注册猎人的成功。



碎龙

灵山龙

MONSTER HUNTER 3G tri-

白海龙

尾斧龙

狩猎解禁!!!



当大家拿到这期杂志的时候，想必这款《怪物猎人3G》已经发售数日了吧。就在我写下这段文字的时候已经有了偷跑的消息，怎奈截稿日生不逢时。很遗憾，没能在第一时间为大家献上这款游戏的攻略。在这里先向大家道歉了。

自从今年东京电玩展前几日公布了本作的消息之后刚刚过了不足3个月，和之前的猎人新作公布开发到发售至少一等大半年以上相比，这三个月过的实在上有些快了。新作相关的情报潮涌而来都是在最近，而还没等人们反应过来游戏已经濒临发售了。这不免令人有种置身于梦境中的感觉。距上一作猎人《P3》发售整整一年（如果不算P3HD的话），而据3G的原作《怪物猎人3》的发售已经过去两年。这样想来的话，作为加强版的3G或许来的正是时候，更有些姗姗来迟的感觉呢。

不管怎样，她终究是来了。或许有的人并不看好本作，或是出于对任天堂对3DS的鄙夷，或是出于对PSP的旧情，又或是酸葡萄心理什么的，这些都不重要。重要的是猎人之路在延续，哪怕你无法第一时间加入这一行列，哪怕你对这一新世界充满了不安。但是要知道，你不是一个人在战斗。



随着猎人的世界不断扩展宽广，或许在这前进的路上会有荆棘，或许会走上歧途，但这就是人生。正如狩猎一般，无论路途有多艰险，相信有你我结伴而行总会一路光明。

不多说了，猎人们开战吧！

3G已经来了，4还会远吗？

狂暴的饥饿化身

怒食恐暴龙

恐暴龙达到极度饥饿后的状态。更加狂暴化，为了寻找食物而动作活化。为了捕食经常进行拘束攻击。遇到它的话立刻逃离是：猎人间不成文的常识。

兽龙种





新增G级动作



苍火龙空中的喷火撕咬。



樱火龙的地面中的喷火撕咬。



白兔兽抛出不断变大的雪球。



毒怪龙将卵产在自己背上。



风牙龙喷出着地后持续移动的小龙卷风。

灭龙之漆黑狱雷

狱狼龙

收集喜食杀龙果的甲虫，靠它们的龙属性能量获得了无法比拟的蛮力。受其影响能够在高温乃至极寒的环境下活动。全身的黑色甲壳上缠绕着赤色闪电。

牙龙种

下一页开始
武器大汇总

大剑

范围	★★★★☆
火力	★★★★★
敏捷度	★☆☆☆☆
防御	★★★☆☆
易用度	★★★★★

系列最初便加入的元老武器之一的大剑，尽管随着世代演进加入了侧击、大蓄力等新动作，但是以拔刀斩一击脱离加三段蓄力的战术依然是永恒的经典。

优势

1、动作伤害与一击脱离性能极高，操作单纯，更可以进行防御，具有全部武器中最高等级的易用度与安定性。

2、基本上需要常时在收刀状态下行动的武器，道具与紧急回避都可以在不影响火力的情况下随时使用。

3、三段蓄力斩与三段强蓄力斩具有全武器最强的单发威力。由于重视一击脱离的战法对斩味的消费较少，易于斩味槽的管理与维持。

4、拔刀（蓄力）斩的范围与威力皆优，适合用来断尾。

5、除去脚踢之外全攻击中附带超级装甲，不易被中断。



劣势

1、拔刀状态下攻击移动速度极慢，因此攻击后几乎都必须收刀移动。

2、由于重视一击的伤害，当挥空时对时间内火力低下影响显著。加之蓄力斩的对怪物位置判断要求较高，根据怪物移动对攻击机会、命中率等全体火力影响也较大。

3、拔刀攻击以外的攻击动作较长，可回避时机不易掌握，不适合使用回避无敌时间御敌。

4、没有弹刀无效的攻击动作，斩击属性在弹刀部位的破坏较难。

基本战术

收刀状态下快速跑动寻找敌人的死角，对其破绽施以全力一击后翻滚回避收刀的一击脱离战法。

推荐技能

集中

蓄力斩蓄力时间缩短至0.8倍。

拔刀术【技】

拔刀攻击的会心率+100%。

拔刀术【力】

拔刀攻击附带眩晕与减气效果。

纳刀术

收刀时间变短。





太刀

范围	★★★★☆
火力	★★★★☆
敏捷度	★★★★☆
防御	☆☆☆☆☆
易用度	★★★★★

被称为民工刀的最大众类武器。P2G时代由于攻击力高、攻击范围大、易断尾等原因成为不少人开荒首选。3代时由于双刀被废除，以及太刀气刃大回转斩的强化后无限气刃斩的BUG导致太刀成为代替双刀的最强集中火力武器。P3中修正后略为削弱，但三次大回转斩后的红色练气槽后的威力依然不可小觑。

优势

1、拥有练气槽和气刃大回转斩可不同阶段强化攻击力。

2、拔刀时的移动速度与其他武器相比较快，大多数时间无需收刀。

3、拥有诸多移动类攻击方式，可以灵活改变位置与怪物周旋。

4、拔刀斩、纵斩范围大，适合用来断尾。

5、全攻击中附带超级装甲（以下简称SA），不易被中断。

劣势

1、无法防御。

2、多人游戏时攻击范围过大，容易“误伤”同伴。

推荐技能

斩味等级+1

除去高斩味带来的攻击加成之外，高斩味下能够提高练气槽增长量。

耐震、耳栓

通过对阻碍行动的要素无效化，增加攻击机会，利用积蓄、维持和强化练气槽。

回避性能

对于无法防御的太刀来说通过回避的无敌时间对抗敌人攻击极为重要。

回避距离UP

延长回避时的移动距离，对于不经常收刀的太刀来说，利用回避躲开怪物攻击，以及翻滚拉近与怪物距离时十分有效。

集中

练气槽上升量1.2倍。

基本战术

利用较长的动作受付时间以及前后左右移动中进行攻击的武器特性，积极使用气刃斩进行攻击的同时保持练气槽在最大状态进行战斗。抓住怪物回头或是咆哮等机会快速完成气刃大回转斩的连击。保证练气槽强化在一定等级上，通过气刃连携与普通攻击维持练气槽。





双剑

范围	★☆☆☆☆
火力	★★★★☆
敏捷度	★★★★★
防御	☆☆☆☆☆
易用度	★★★☆☆

曾经一度被新猎人们当作无脑的陷阱乱舞极限输出武器。在P3中加入新的鬼人强化系统后对操作要求提高的同时，由于对强走药的削弱而开创了崭新的双剑流派。由于鬼人槽只有在鬼人化状态下才能积累，以及鬼人化、鬼人解除的便捷化，使得鬼人化与鬼人强化状态之间的切换变得更为重要。新的鬼人回避也使双剑的走位更为风骚，同时对于耐力的管理也更加需要技巧。作为后加入的武器之一的双剑已然实现了向着终极的进化。

基本战术

牺牲了攻击范围与防御性能获得高机动力与攻击性能的超接近战用武器。由于手数多属性伤害比率高，使用鬼人化和鬼人强化令物理伤害也能发挥高火力。为了发挥双剑的性能需要尽早进入鬼人强化状态并时常维持进行战斗为好。鬼人槽减少后需要鬼人化后再填充。利用鬼人回避贴近敌人不放过任何一个攻击的机会。各种攻击动作后都可以派生鬼人化与鬼人化解除，在连携之间灵活地有节奏切换，可以更好的管理耐力和鬼人槽。

推荐技能

业物、砥石使用高速化

对于斩味消耗激烈的双剑来说必不可缺的技能。

各属性攻击强化、斩味等级+1

使用高属性武器时有用，斩味则可以提高火力持续时间，不过与业物之间需要取舍。

飞人、体术、耐力急速回复

耐力相关技能，某种程度上可以代替强走药的存在。对于时常鬼人化的双剑来说十分有效。

回避性能

延长回避时的无敌时间，对于无法防御的双剑来说是救命稻草。

耳栓、破坏王、心眼

增加攻击机会的辅助技能，可根据需要选择。

集中

增加鬼人槽上升量。

道具使用强化

道具效果时间1.5倍，弥补鬼人化状态下强走药效果半减的劣势。

优势

1、移动迅速攻速快。

2、鬼人化状态下消耗耐力值的同时获得SA效果，攻击力上升，并可使用鬼人乱舞，鬼人回避等特殊动作。

3、鬼人化状态下攻击击中敌人可积累鬼人槽，满槽后鬼人化解除进入鬼人强化状态。行动速度上升同时，攻击部分变化，可以使用鬼人连斩、鬼人回避。

4、极高的单点集中火力。

劣势

1、攻击距离短，高点攻击困难。高攻击性能无法十全发挥。

2、无法防御使回避变得更为重要。加之鬼人化对耐力的管理变得十分苛刻。使用强走药在鬼人化中效果时间半减，但是能带来更大的利益。

3、与片手剑同样，属性、积蓄值有0.7倍的补正。双剑同时击中时补正更为0.49倍。

4、斩味消耗激烈。



片手剑

范围	★☆☆☆☆
火力	★☆☆☆☆
敏捷度	★★★★★
防御	★★☆☆☆
易用度	★★★★☆

曾经P系列的开荒首选，但是由于其过于逆天的万能属性而被一再削弱。目前只剩下食之无味，弃之不舍的残念货了。当然，其灵活的走位与支援性能在多人游戏之中还是很有用武之地的。猎人手中没有无用的武器，只有用得好坏之分。

基本战术

游击方面性能不俗，但是在眩晕以及陷阱等时候却又缺乏瞬时大量伤害的爆发力。因此还是需要观察对方的行动，找寻每一个攻击机会积累伤害才是上策。攻击动作值较低，但是攻速快造成必然属性伤害比率会较高。需要准备针对各个弱点属性的武器，或是利用异常状态攻击为好。适合睡眠爆杀及毒杀战术。使用跳斩接近敌人攻击，在对方攻击之前离脱，如此反复充分发挥机动性的优点即可。

优势

1、具有实用性的斩击与打击招式，从部位破坏到疲劳积蓄、眩晕全部战术手到擒来。

2、拔刀状态具有较高的机动力与回避能力，更能进行防御。

3、攻击距离短，可以对低位置进行集中攻击，配合高机动力可用推倒战术。

4、每一击虽然威力不大，但是攻击间隔短擅长连续攻击，并且大部分动作都可以瞬时连接回避。

5、拔刀状态能够使用道具的唯一武器。闪光玉、陷阱、回复道具等使用方便。跳战后防御使用道具更有SA存在，以防干扰。劣势1、无法防御。

劣势

1、由于每一击伤害不大，需要靠攻击次数积累伤害，斩味消耗激烈。

2、攻击范围全武器中最短。需要重点打击的断尾、破翼难度较大。

3、攻击间隔短造成按键节奏快，需要快速的操作。

4、各项全能，但是没有突出的一面。

5、属性、积蓄值有0.7倍的补正。





推荐技能

砥石使用高速化·业物

斩味相关技能对攻速快手数多的片手剑相性极佳。

回避性能·回避距离UP

适于可以快速转攻击为回避的片手剑，使得回避变得更容易，增加攻击机会。

异常状态攻击

使用异常状态武器时搭配提高效果。

陷阱师　高速设置　爆弹强化

充分发挥片手剑能够随时使用道具的优势，多用陷阱与爆弹时效果显著。

斩味等级+1、攻击力UP、各属性攻击强化

弥补火力不足的缺陷。

铳枪

范围	★★★★☆
火力	★★★★☆
敏捷度	★☆☆☆☆
防御	★★★★★
易用度	★★☆☆☆

可以看作是增加炮击后的劣化版长枪，但是随着系列的进化加入新动作后，现在已经完全有了自己一种特有的风格，男人的浪漫。

优势

1、与长枪一样具有全武器最强的防御能力和范围。

2、防御状态能够移动，并有防御攻击可进行连携。

3、炮击无视肉质。对坚硬怪物有效。

4、炮击与龙击炮能破坏地图中部分障碍。

5、上斩后的炮击能够攻击到全武器最高。

6、自由的战斗方式，插射兼可，配合浪漫的龙击炮，可谓最男人的武器。

劣势

1、拔刀状态下移动极慢，又没有长枪一般的突进赶路技能。被困在墙边的化脱出会较为困难。

2、炮击与龙击炮消费斩味显著，需要靠相应技能弥补。

3、炮击能将同伴吹飞，多人战斗时应注意。

4、攻击手段方法过多，各种连携攻击如何取舍，想要完全发挥其魅力需要复杂的操作。

基本战术

通过踏步上突的前进和各种平移后跳调整与敌人的位置，在其脚下作业，或是远离后炮击战术自由。由于可以防御攻击可以比较安全的确保怪物身边的位置。对于坚硬的怪物找准时机进行蓄力炮击，硬直出现后使用全弹发射等等均能造成不小的伤害。在怪物疲劳、眩晕、陷阱、推倒等大的破绽时可以使用夹杂炮击的连续突刺或是龙击炮。距离较远的时候善用踏步上突的SA效果等较好。

推荐技能

砥石使用高速化

斩味消耗与双剑相当的激烈。

心眼

虽然炮击无视肉质，但是对上方攻击有效。

炮术师、炮术王

近战武器中的铳枪专用技能。增加威力的同时，加快龙击炮的冷却时间。

装填数UP

近战武器中铳枪的专用技能。增加连续炮击次数以及全弹发射的威力。

自动防御

炮击后的任意时刻均可实现自动防御。

其他技能参照长枪。







一发入魂

抽插推射

长枪

范围	★★★☆☆
火力	★★★☆☆
敏捷度	★★☆☆☆
防御	★★★★★
易用度	★★☆☆☆

系列最初五种武器之一的元老。自加入当初就作为高手向的技术派，华丽风骚走位的回避流与坚实死守的防御流各成一派不相伯仲。直到3代加入逆天的防御反击之后，回避流阵营的热度似乎大不如前。

优势

1、3连突刺，在侧移位置调整下能实现精确的定点攻击。对弱点部位集中攻击效果甚大。

2、利用防御和侧移、后跳与敌人贴身肉搏战，与片手剑、双剑同样属性效果拔群。

3、与铳枪同样具有全武器最高的防御能力。

4、拥有逆天的防御反击突刺，以及防御前进等攻防一体的动作。

劣势

1、具有超强防御性能的另一面，攻击中没有SA，极易被打断。

2、回避动作特殊，需要适应。

3、无对抗弹刀攻击，被弹后破绽极大。

4、拔刀状态移动缓慢，收刀速度慢，对移动范围大的怪物苦手。可通过突进某种程度上弥补。

5、对技能依赖较大，需要特别配装。

基本战术

在保证安全的前提下连续三段突刺、回避取消、突刺重复。敌人攻击时根据防御与回避两种风格不同对应也不同，可以靠回避性能与华丽的后跳走位避开攻击，也可以凭借防御性能抵御或是看好时机防御反击。移动上可以靠防御前进或突进代步，实在距离过远则可以收刀跑步接近，或是防御等待怪物靠近。

推荐技能

防御性能

防御流必备技能，抑制防御反动的同时降低防御消耗耐力值。

防御强化

防御部分怪物的特殊攻击，可根据讨伐对象选择装备。

回避性能

回避流必备技能之一。

回避距离UP

回避流必备技能之二。

砥石使用高速化、业物

斩味对策，由于收刀机会较少，业物比较实惠。

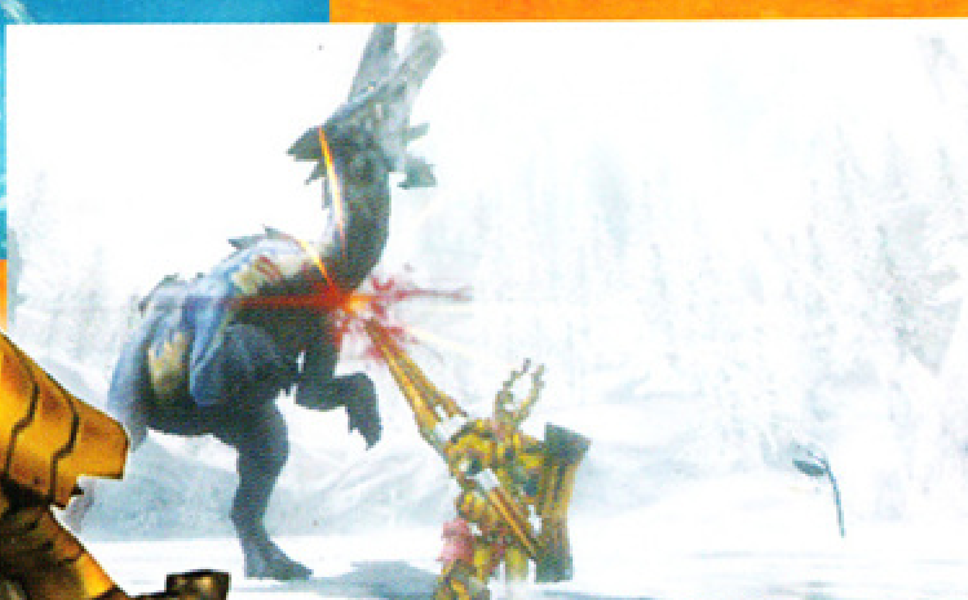
心眼

弹刀对策。



铜墙铁壁

后发制人



锤子

范围	★★★☆☆
火力	★★★★★
敏捷度	★★★★☆
防御	☆☆☆☆☆
易用度	★★★★☆

初代五种武器之一的元老。随着时代演进虽有进化但变革并不大，原本就已经是设计比较成功的暴力推倒专用武器了。随着必须打击属性才能破坏的怨念部位减少，似乎运用不如能够断尾的斩击属性武器多了

优势

1、全部攻击都是打击属性。用于破坏部位，眩晕、疲劳等无人可比。

2、上述破绽制造家配合其高攻产生的短时间内强大的伤害效率，拥有压倒性的破坏力。

3、拔刀状态下移动速度较为不错，并可进行拔刀蓄力，具有不错的机动性。

4、蓄力中可移动，可以维持火力配合怪物的动向。

5、蓄力中风压无效，部分攻击具有SA。

劣势

1、不能防御，且本垒打等大技时的破绽较大，鲁莽行动则容易被攻击。

2、蓄力以及回避消耗耐力激烈。

3、全部攻击都为打击属性，无法断尾。

4、吹飞攻击较多，且攻击范围较大，多人游戏容易造成误伤。

推荐技能

弱点特效

大多数怪物头部为打击属性弱点，以攻击头部为主的锤子自然少不了这个技能。

耳栓、高级耳栓

增加攻击头部机会的同时提高生存率。

回避性能、耐震

作为无法防御武器，用以提高生存系数。

集中

缩短蓄力时间。

飞人•体术•耐力急速回复

耐力相关技能，某种程度上可代替强走药。使用强走药则可以配合道具使用强化技能。

基本战术

保持蓄力状态游击，抓准时间使用大地一击等攻击头部。造成眩晕后以普通纵3连击攻击其弱点。也可以专门攻击脚部令怪物摔倒后集中攻击头部。利用陷阱等制造攻击机会也可。以如何有效率的击中怪物头部为取胜的关键。



狩猎笛

范围	★★★★☆
火力	★★★☆☆
敏捷度	★★★★★
防御	☆☆☆☆☆
易用度	★★★★☆

猎场上异军突起的异色武器。曾经攻击与演奏音符分开区别，而在P3中实现了奏乐攻击一体的全新演奏模式。普通攻击积累音符，演奏以实现效果。实现了作为武器的升华。

基本战术

通过演奏对玩家进行强化战斗的特殊打击武器。虽然爆发力比起锤子要弱，活用其机动力攻击敌人每一个破绽，靠手数取胜的武器。首先战斗前以及战斗中保持移动速度强化手基本中的基本。使用大地一击等攻击怪物头部同时积累音符，凑齐曲谱后进行演奏强化。眩晕后使用左右挥击集中攻击头部弱点。不足的火力可通过技能和演奏效果强化。虽然有着和其他武器完全不同的狩猎方式，但正因为如此而充满了魅力。



优势

1、通过演奏效果自我强化可以获得全武器最速的机动性。弹刀无效。

2、可通过演奏对自己和同伴进行支援和强化。

3、前后左右及高处攻击范围广。有SA。

4、可通过击打头部令怪物眩晕。

5、减气积蓄值高，能快速令怪物疲劳。

劣势

1、无法防御。

2、攻击动作值较低，虽可以通过演奏强化，但始终火力不够高。

3、攻击大开大合，不容易集中攻击弱点。

猎场乐师
奏响战歌

推荐技能

吹笛名人

延长狩猎笛旋律效果时间。增加攻击机会。

回避性能

对于无法防御的武器来说拥有回避性能后会更加安全。增加攻击机会。

回避距离UP

使攻击后脱离更为便捷。

耳栓、高级耳栓

增加攻击机会。根据狩猎对象和笛子选择。

弱点特效、破坏王

攻击头部时增加会心率，并加快部位破坏。

斩味等级+1、攻击力UP、各属性攻击强化

近战武器通用辅助技能。

重弩

范围	★★★★★
火力	★★★★★
敏捷度	☆☆☆☆☆
防御	★☆☆☆☆
易用度	★★☆☆☆

系列最初五种武器之一的元老。与轻弩同作为最初的远程武器。由于自动装填技能的取消少了系列最经典的魂斗罗模式。

优势 1、使用远程特有的周旋方式，无需接近敌人也能维持火力伤害。

2、攻击力高。唯一可以防御的远程武器。

3、与轻弩相比反动小者居多。

4、蹲射可以将大量炮弹迅速射出，短时间达到极大火力输出。

劣势 1、机动力是全武器中最低等级的。武器展开速度慢，无法从收刀状态直接进入蹲射模式。出刀状态下移动缓慢。

2、盾性能难以期待。收纳武器速度慢，难以及时进行紧急回复。

3、可使用弹种平均比轻弩少，并且其中上弹速度慢者居多。

4、与轻弩同样，各种子弹与调和材料等容易占满道具袋。



基本战术

在躲避怪物攻击的同时维持不同子弹的会心距离，安全的时机射击与上弹。重弩通常以翻滚回避代步，需要时刻保证耐力槽满并使用回避距离UP技能辅助。以静制动，等怪物靠近为佳。在怪物倒地、眩晕、麻痹或中陷阱等时机，可使用蹲射。并且掌握时机，适时终止回避怪物攻击。

推荐技能

反动减轻
主要使用弹种反动大的话适用。

装填速度
对于装填速度慢的重弩有效。

弹道抑制
威力高的重弩多为左右弹道偏转。使用偏转幅度大弩时必不可缺。

回避距离UP
弥补重弩机动力不足的弱点。

纳刀术
加快收武器速度。

其他技能参照轻弩。



轻弩

范围	★★★★★
火力	★★★★☆
敏捷度	★★★★☆
防御	☆☆☆☆☆
易用度	★★★☆☆

系列最初五种武器之一的元老。最有特点的远程攻击武器。通过多彩的弹种，或作为主力输出，或辅助支援。有着各种战斗模式。速杀时一般少不了状态异常弹的弩手作为控场。

优势 1、使用远程特有的周旋方式，无需接近敌人。射击后可以回避。

2、拔刀状态移动迅速，武器收放快捷。上弹速度快者居多。

3、弹种丰富，支援能力强。

4、利用速射一发子弹多次射出，并能带来短时间的高火力输出。

劣势 1、远程系装备防御力低。且无法防御。容易被一击毙命。

2、与重弩相比，攻击力倍率较低。

3、特殊弹反动大的较多。使用异常状态弹的话防具技能必须。

4、与重弩同样，各种子弹与调和材料等容易占满道具袋。



基本战术

在躲避怪物攻击的同时维持不同子弹的会心距离，安全的时机射击与上弹。任务前准备充足的弹药与调和素材。并可多用毒弹、睡眠弹爆杀等造成伤害。射击弹种以速射对应弹最优先，其次属性弹、散弹等根据怪物自由选择合适弹种。注意不得过于贪心，以防被怪物抓住空隙造成致命伤。



推荐技能

反动减轻
使用LV2状态弹、扩散弹等的必须技能。

连发数+1
轻弩专用技能，速射时发射弹数增加1发。增加伤害的同时也延长射击时间的双刃剑。

属性攻击强化
与速射组合可以获得极大的瞬间火力。

通常弹/散弹/贯通弹UP
提升对应弹种的威力。

弱点特效
与弹种强化同时发动为好，增加会心率。

最大弹数生产、调和成功率UP、捕获见极
增加调和数量，捕获抑制弹数需求。

回避性能、装填数UP、装填速度、耳栓、隐袱
弩共通技能。

弓

项目	评价
范围	★★★★★
火力	★★☆☆☆
敏捷度	★★★★☆
防御	☆☆☆☆☆
易用度	★★★★☆

2代开始新增的远程武器，没有弹数限制相比弩类来说经济不少。作为初期开荒阶段的远程武器十分实惠。其蓄力攻击模式经过P3追加曲射更加完美。利用瓶的支援也能在多人、单人游戏中起到不小的效果。

优势

1、出武器时移动速度快，由于时远程无需近身，能够更安全的走位。

2、无需使用砥石和装弹等行为，根据状况可以选择通常射击与曲射。

3、击中数较多因此属性伤害影响较大。

4、可以通过装着异常状态瓶，造成怪物中毒、麻痹、睡眠等状态异常。

5、虽然消费瓶但箭数无限，对道具袋无影响。

劣势

1、不能防御，远程装备防御力低，容易被一击造成致命伤害。

2、收武器速度慢，不能及时使用音爆弹、闪光玉、回复药等。

3、每次攻击需要蓄力，对倒地、麻痹、陷阱等机会缺少大火力伤害。

4、吸引仇恨较多，对多人游戏有一定影响。

5、攻击力受距离补正、蓄力倍率、强击瓶等影响，运用不当的话火力极低。

推荐技能

集中

蓄力时间减少，增加攻击机会。适用全部弓种，攻击性技能中范用性最高。并能节省耐力。

弱点特效、各种矢威力UP

使用瞄准弱点攻击的连射矢时适用，对物攻高的弓影响较大。后者对应弓的主力射击类型发动即可。

飞入、耐力急速回复

对需要耐力蓄力的弓十分有效。可用强走药代替。

装填数UP

增加蓄力等级上限。对霸弓有特效，其他效果因弓而异。

属性攻击强化

对属性弓有特效。

最大数生产

合成瓶子时增加数量。

隐秘

降低憎恨值，多人游戏时有效。



无限箭制 百发百中

基本战术

蓄力对攻击力补正较大，至少要以蓄力2为主进行攻击。与敌人距离过近过远都会造成伤害减少，理解各种矢最适合距离是用弓的关键。由于防御较低，收武器速度慢，回复大幅影响攻击效率，因此尽量以无伤为基准移动为好。同时善用瓶的效果和曲射造成怪物疲劳会对狩猎有积极的帮助的。多人游戏时要注意不要误伤他人。

斩击斧

项目	评价
范围	★★★★★
火力	★★★★☆
敏捷度	★★★☆☆
防御	☆☆☆☆☆
易用度	★★★★☆

3代新增的武器，可以在斧模式和剑模式之间切换。灵活运用两种模式的特点进行狩猎。作为最新加入的武器，拥有一种集大成的完成感。华丽的变形和爽快的属性解放突刺充满了浪漫。

基本战术

移动较灵活、威力高、范围广的斧模式，以及无弹刀、有瓶效果、可进行豪放属性解放突刺的剑模式，二者各有千秋，如何掌握灵活切换是用好斩击斧的关键。由于剑模式攻击消耗变形槽，而变零后的强制变形无法取消和派生回避，应该尽量避免发生。当变形槽不多时不使用属性解放突刺会比较明智。找准时机进行装弹，或是使用斧模式攻击等待其自然回复皆可。根据自己的喜好选择好用的模式吧。



自在变形 斧剑合一

优势

1、斧模式在威力与攻击范围上占优。具有近战武器斩属性攻击最高的攻击点。

2、剑模式定点攻击能力较优，根据不同武器的瓶属性能够获得不同的效果。

3、剑模式不弹刀。

4、剑模式可用使用高火力的属性解放突击。

5、两模式可回避时间都很长，适合回避作战。

劣势

1、无法防御。

2、武器收纳展开速度慢。

3、拔刀时的移动、收刀速度慢。





推荐技能

回避距离UP

剑模式移动力较低，可配合回避移动。

回避性能

攻击后的侧移配合回避性能可回避攻击。

业物、砥石使用高速化

减少斩味消耗。减少砥石使用。

弱点特效

适合剑模式集中攻击对方弱点。

破坏王

配合两状态加快部位破坏速度。

集中

加快变形槽回复速度与装弹量。

耳栓、高级耳栓、耐震、风压无效

增加攻击机会。



GAME SOFTWARE

电子游戏软件

封面图：《马里奥赛车7》

2012年 1月上

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT FOCUS 本期焦点 FOCUS

GAME GUIDES 攻略人行道 GUIDES

SPECIAL 特别策划 EDITTED

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

主　　编：乔　沛
编　　辑：孙　建
杨　旭
王　丰
连　毅
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科
特约画师：汤　米
美术指导：一　辉
美术总监：罗天泽
美术编辑：孙　建

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472881
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：sammi@vgame.cn

发行邮购

电　话：010-64472177
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

本刊声明

Focus on Game News

游戏新闻眼

VOL 314

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



曾担任《凡尔赛玫瑰》、《圣斗士星矢》等动画监督与角色设计的日本知名动画制作者荒木伸吾，12月1日因病去世，享寿72岁。荒木伸吾于1939年1月生于名古屋，1964 年加入手冢治虫的制作团队，第一部作品是《森林大帝》。

SOFT 日本专讯

《大蛇无双2》发售在即，光荣又推两款无双复刻作品

本刊讯　由TECMO KOEI Games制作，预定12月22日推出的PS3/Xbox360战术动作游戏《大蛇无双2》，日前公布了新登场角色“素戋呜”与羁绊系统介绍等新信息。同时官方还公开了PSP版《战国无双3 Z Special》和PS3版《真·三国无双 联合突袭2高分辨率版》这两款作品。今年的年末已经有很多无双作品登场，本次TECMO KOEI再度放出两款新作，看来真的要将无双量产到底了。

《大蛇无双2》（PS3/Xbox360，2011年12月22日）

《大蛇无双2》是融合《真・三国无双》与《战国无双》题材的《大蛇无双》系列最新作，收录来自两《无双》系列与中日神话传奇超过120名登场武将，延续3人1组的“团队战斗系统”，并加入“真・合体技”与“换手连续技”等新招式。

◇仙界军统领素戋呜登场



素戋呜
性别：男
配音：滨田贤二
武器：天丛云剑

素戋呜是日本神话中的神祇，最有名的事迹就是斩杀八岐大蛇取得了天丛云剑（又名草薙剑）。素戋呜在游戏里的设定是自仙界降临在这个浑沌世界的仙界军统领。是名有着2公尺巨大身躯的强者，对自己的力量有绝对的自信，同时深受部下的信赖。不过也因为本身具备的超凡实力，使得他有轻视人类或其他族类力量的倾向。他持续追逐妲己，看似是为了阻止妲己的阴谋，不过其中似乎另有隐情。



◇活用羁绊系统提升团队战力

游戏中所有登场角色彼此间都有着“羁绊”，会以“友好度”的参数来表示彼此间羁绊的深厚程度。友好度会随着游玩过程增减，可以通过特定手段来提升，友好度高时可获得各种好处。

能提升羁绊的方法包括：●以友军身分参与同一场战斗。●让武将成为玩家团队成员。●完成武将在战前所委托的任务。●在阵地中举办“宴席”。

羁绊提升后的好处包括：●团队成员友好度高时，援护攻击的威力会提升。●团队成员友好度高时，合体技的威力会提升。●战斗结束后，能获赠武器或素材等物品。●在战场与阵地可以听到的台词会出现特别的内容。●触发特定角色的新剧本。



◇运用无双战场模式打造专属战场



“无双战场”模式，是可以编辑“故事模式”或“自由模式”中已经过关的战场成为原创战场的模式。玩家可以变更登场武将的台词、替换武将或士兵配置、变更战场背景音乐等。可通过游玩故事模式等过程中获得的“无双战场组件”来增加可编辑的内容，编辑时能使用的“消耗值”有限，每个无双战场组件都必须花费一定消耗值。

无双战场模式制作好的原创剧本可以上传到服务器，让其他玩家下载游玩。玩家在游玩过原创剧本之后还可以留下评语或记录，供后续游玩该剧本的玩家参考，以强化玩家间的交流互动。

PS3/Xbox360版《大蛇无双2》预定12月22日推出，价格7800日元。

《战国无双3 Z Special》（PSP，2012年2月16日）



《战国无双3 Z Special》是以2011年2月推出的PS3版《战国无双3 Z》为基础，追加原创新要素所构成，结合《战国无双3》与《猛将传》的内容，新增Ad Hoc模式联机2人合作游玩与4人对战游玩。

游戏中玩家可以通过联机2人合作游玩“无双演武”或“仿真演武”模式，一同体验故事乐趣或合作挑战高难度关卡。“实力考验”模式中则是追加3种通过联机4人对战游玩的特殊规则。

游戏推出后预定放出各武将以往系列作品的服装造型等下载内容。另外，如果手边有PS3版《战国无双3 Z》的存档，可输入PSP记忆棒中直接开启所有角色。

PSP版《战国无双3 Z Special》预定2012年2月16日推出，价格6090日元。

《真・三国无双 联合突袭2 HD版》（PS3，2012年预定）



《真・三国无双 联合突袭2 HD版》是以2010年3月推出的PSP《真・三国无双 联合突袭2》为基础加以高分辨率化的强化移植版。游戏中玩家将扮演三国时代的武将，为了打倒从冥府复苏遂行邪恶野心的秦始皇，展开对抗亡灵、神·与魔兽的激烈战斗。

PS3版配合主机硬件特性加以高分辨率化，新增支持3D立体显示功能。可与PSP版共享存盘数据。可通过adhocParty与PSP版联机合作/对战。新增PSP版没有的右模拟游戏杆视点操作功能。完整收录PSP版目前已公开的所有下载内容做为特典。

PS3版《真・三国无双 联合突袭2 HD版》预定2012年推出，价格未定。

EVENT 国内专讯

《街头霸王X铁拳》格斗祭概况，游戏中文化确定！

本刊讯　台湾索尼计算机娱乐（SCET）于11月30日下午在台北华山1914文创园区举办了“《街头霸王X铁拳》格斗祭典暨记者会”，邀请制作人小野义德与玩家见面，会中正式宣布将于2012年3月同步推出中文版，现场同时提供开发中的最新版本供玩家试玩。本次的活动结合玩家参与的格斗祭典与媒体参与的记者会两部分内容，虽然适逢上班日与大专院校期中考时期，但仍吸引了为数不少的玩家参与。





◇小野义德与纳豆的欢乐开场



活动一开始，主持人请出《街头霸王X铁拳》两方阵营的Cosplayer登台，立刻吸引媒体与玩家争相拍照。紧接着就是本次活动的灵魂人物制作人小野义德登台，不过登台的小野义德乍看之下似乎有些微妙的不同，原来是之前老被说两人长得很相像的台湾艺人纳豆。

小野义德的“分身”纳豆才刚胡诌了几句日文，小野义德的本尊随即乘轿从后台现身，赏了冒充自己的纳豆一纸扇，引来一阵哄堂大笑。染了同色头发、穿着相同服装还特别戴上同款眼镜的两人的确是真假难辨。小野义德打趣地说明明父母都是不同人，也不知道为什么两人长得这么像。



◇平衡实力差距的多样玩法

在结束搞笑桥段之后，小野义德随即进入正经的游戏解说。

小野义德表示，为了克服以往格斗游戏中许多造成进入障碍的因素，例如同角色对战无差异性、投掷回避（拆投）输入门坎以及新手与老手的技术差距，游戏特别加入能自由改变角色特性的“宝石系统（Gem System）”，只要安装不同种类的宝石就可以获得对应的效果，像是安装强化宝石来提升攻击力、速度或防御力，安装辅助宝石来启动自动防御或自动投掷回避等，所有对战模式都能使用。

小野义德强调，虽然宝石系统可以获得许多强化效果，不过这些效果都需要付出特定的代价或是满足特定的条件才能发动，并不会出现安装了某种无敌宝石组合就能打遍天下无敌手的状况。

接着介绍的是多人同乐玩法的部分，首先提到的是双人游玩模式。由于现场玩家几乎都是男性，很少有女性或是情侣档，因此小野义德打趣地说这部分将会是男性玩家的福音，因为通过双人合作游玩，男性玩家就可以大方邀请女性玩家共同组队，连手对抗CPU操控的角色，藉以增进彼此的感情，即使有一方是新手也无妨，一样能通过另一方的老手伙伴来弥补实力的落差。

除了营造两人世界的双人合作游玩之外，游戏还加入可以四人同时对战的“混战模式”，这个模式并不像一般模式那样要求步步为营的精确操作，而是通过瞬息万变的四人混战来体验单纯的格斗乐趣，让全家大小不分男女老幼都能一同参与，即使身处远方的玩家也能通过网络联机同乐。

◇中文版2012年3月同步推出





活动进行到最后阶段，小野义德首先是提到了与SCET合作举办的“小野老师！我有问题！”活动，他表示玩家提出的每个问题他都有看过，而其中屡屡有玩家提出的“中文化”请求他也非常了解，为了答谢中国玩家的热情支持，这次特别带来振奋人心的好消息。接着小野义德邀请SCET副董事长暨总经理本间和彦一同登台，连手击破神秘匾额，露出隐藏其中的“中文化决定”字样，正式宣布PS3版《街头霸王X铁拳》将会以中文化形式于2012年3月与全球同步推出。





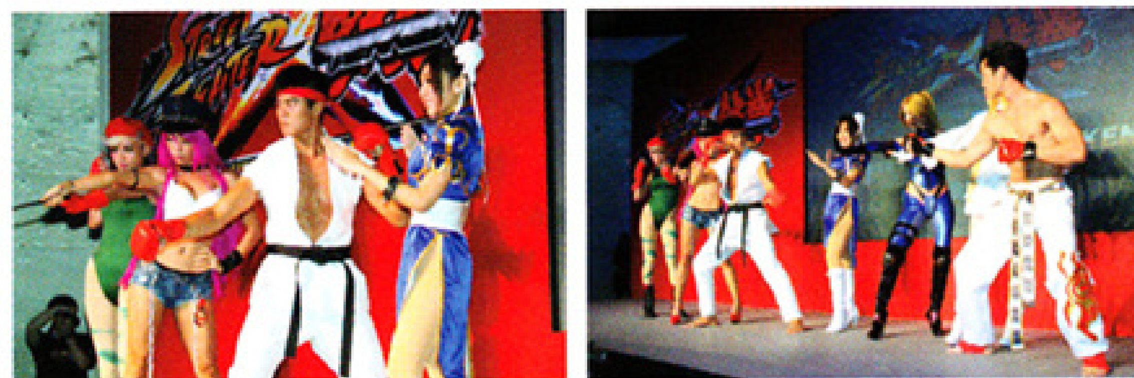
◇小野义德会后联访 解说制作理念未来计划

会后小野义德接受媒体的联访，对于游戏内容与中文化等议题进行深入解说。

首先是针对这次的中文化，小野义德表示，《街头霸王4》推出至今已经有4年时间，受到玩家热烈欢迎，其中有许多玩家反应希望能充分了解故事剧情的内容。因此在《街头霸王X铁拳》企划阶段初期，他就曾经想过中文化的可能性。不过因为制作团队缺乏中文化的经验，因此最后并没有付诸实行。后来在因缘际会之下有机会与SCE Asia合作，取得中文化的协助，因此最后得以成就本次的中文化。

当被问到PS Vita版是否会加入与PS3版跨平台对战的功能时，小野义德表示制作团队会努力发掘PS Vita的性能特色，提供与PS3版不同的乐趣，因此大家想得到的那些功能应该都会加入。另外，虽然这次只发表PS3版的中文化，不过后续的PS Vita版也一定会加以中文化。







SOFT 日本专讯
《真·三国无双NEXT》售前再放宣传片
吴蜀故事模式及各种游玩模式信息公布



本刊讯　TECMO KOEI Games宣布，预定12月17日随PS Vita同步首发的战术动作游戏《真·三国无双NEXT》，日前陆续放出吴国与蜀国的角色动作宣传影片，以及游玩模式介绍信息。

《真·三国无双NEXT》是人气战术动作游戏《真·三国无双》系列最新作，承袭系列作品一骑当千的战场动作快感，活用PS Vita多点触控与6轴传感器功能来提供直观的操作，同时运用联机功能来提供玩家间的交流互动，具备因硬件特性而生的独特内容。

"共斗模式"是可以通过Ad Hoc模式联机进行最多4人合作游玩的模式。收录4种专属的挑战玩法"防卫"、"夺还"、"神速"、"一击"。采用"复活次数"概念，所有参与玩家将共享有限的复活次数，途中就算死亡仍可再次出场，但是当复活次数耗尽且有人死亡时就算失败。

游玩共斗模式时，主办玩家可以在联机大厅的"兵舍"募集参与玩家。可选择的武将包括无双武将与原创武将。每场游戏结束后都会根据表现给予评价，依据评价取得武器或道具等奖励。

"游戏模式"是运用PS Vita摄像头、动态感测等功能轻松玩乐的模式。收录5种小游戏"无双快照"、"速驱"、"铁壁"、"射击"、"策谋"。可通过网络排行榜与其他玩家较量。

SOFT 日本专讯
《御姐玫瑰Z》公开前作主角信息
彩与咲将作为反面角色参与游戏

本刊讯　由D3 Publisher制作，预定2012年1月19日推出的Xbox360动作游戏《御姐玫瑰Z～神乐～》，现公布系列玩家熟悉的前作主角彩与咲，以及商店系统的介绍。

《御姐玫瑰Z～神乐～》承袭系列作品融合性感泳装美女加刀剑血腥砍杀的强烈反差搭配，并将女主角由老班底的忌血族女剑士彩替换为忌血族与吸血族混血的美女姊妹神乐与沙亚也。

彩与咲是忌血族的姊妹，在以往系列中都是担任主角，不过在本作中被视为是僵尸肆虐的元凶，因此成为这次的主角神乐与沙亚也奉命狙杀的目标，摇身一变以敌人身分登场。体内的血会独自进化的忌血族与吸取他人的血来进化的吸血族自古以来就持续斗争。两族随时光流逝数量逐渐减少，共同迈向衰败。不过吸血族仍觊觎种族的繁荣与世界的霸权。

彩是剑术高超且体内拥有"狂暴之血"的美丽女剑士。凭借过人的剑术以暗杀为业。是都内某地发生之尸灵事件首谋者咲的同父异母姐姐。这次是以一袭黑色比基尼加网袜的性感造型现身。咲受到体内"狂暴之血"影响的程度比姐姐深。会使剑但更擅长空手施展的扑杀攻击，两方都有多段连续攻击。在与神乐姊妹对战时，表现得像是在试探两人实力一般。

本次还公开了其他要素，例如关卡的特定地点设置有女神像，这些女神像是"极乐境地（Nirvana）"的入口，作用类似现实世界的商店，神乐姊妹可以在此使用战斗中获得的黄色球体来购买武器、道具或是新招式。



EVENT 日本专讯
N3DS系统更新已于12月7日放出
众多功能添加令耐玩度大大提高

本刊讯　任天堂于11月29日宣布，原先预定于11月底实施的N3DS本体追加更新，延后至12月8日放出。不过，任天堂于12月7日便通过网络放出3DS的系统更新软件，更新后的版本为"3.0.0-5J"。

使用者可通过HOME选单下的"本体设定"→"其他设定"→"本体更新"来进行更新。如系统软件是"2.0.0-2J"以后的版本，只要连上网就会自动下载更新。此外，部分N3DS游戏卡带会收录更新文件。

本次更新主要的变更点包括：

●追加"Nintendo 3DS摄像头"新功能：追加3D影片拍摄/播放功能。

●追加"擦身而过Mii广场"新功能："收集碎片之旅"增加新的拼图板，"擦身传说2"追加，并且在主选单增加音乐欣赏、成就系统、擦身地图、3D拼图查看等新要素。



●追加"软件与数据转移"功能的"转移到Nintendo3DS"：可将下载软件等数据与授权转移到其他N3DS主机。

●提升"任天堂电子商店（Nintendoe Shop）"的便利性：购买的软件可通过不知不觉联机来下载，同时追加信用卡数据储存等强化便利性的功能。

●追加N3DS系统功能：HOME选单的"摄像头模式"追加可读取QR条形码联机到网页或任天堂电子商店页面的功能。

●强化系统稳定性与便利性：提升N3DS系统稳定性与便利性。

SOFT 日本专讯

《纯真传说R》公开更多新增要素 料理系统和秘奥义设定相继现身





本刊讯　由NBGI制作，预定2012年1月26日推出的PS Vita版《纯真传说 R》，官方放出了新迷宫、料理系统以及秘奥义等等情报。本作是以2007年推出的NDS版《纯真传说》为基础重新构筑。配合PS Vita效能提升的画面表现，以及调整角色的头身比例，再加上战斗系统和故事的变更，全面的提升游戏内容和品质。

本作中新增了许多迷宫以及城镇，并且在新的地区会有新的故事和相遇等着主角一行人。另外，本次新公布了料理系统。只要有食谱和食材就可以制作出料理，使用料理的话可以获得回复HP、提升攻击力等效果。而料理也有“料理等级”，角色的料理等级超过食谱设定等级的话，料理成功机率会上升。而且制作料理也会提升角色等级，建议在冒险途中积极烹调料理。另外，可以在选单画面设定料理快捷方式，在战斗后的结算画面直接调理。料理食谱可以从隐藏在各地的奇迹大厨手中，或是在迷宫中的宝箱中获得。另外还有从城镇居民对话、从点数商店购买等等多样获得条件。



官方同时还公开了本作的秘奥义。秘奥义就是在战斗中累积角色图示右方的OVL“极限突破”量表的话，输入L钮就可以发动极限突破。在OVL状态中术的咏唱会缩短，且受到敌人攻击也不会产生硬直。OVL中再次输入L钮使用发动技击中敌人的话，就可以发动具有特别演出画面的秘奥义。

TOP HOT TOP GAME NEWS 新闻直击



●KONAMI宣布，日前在东京电玩展正式发表的旗下老牌角色扮演游戏《幻想水浒传》系列PSP最新作《幻想水浒传 交织的百年之时》，确定将于2012年2月9日推出，价格5980日元。《幻想水浒传 交织的百年之时》是由以中国古典章回小说《水浒传》为概念所制作的《幻想水浒传》系列最新作，叙述在每百年必定出现一次并将一切吞噬殆尽的“第一百年的怪物”降临的世界中，少年们跨越时代考验的经历所交织而成的故事。



●SQUARE ENIX宣布，预定12月15日推出的《最终幻想XIII-2》将与Ubisoft推出的《刺客信条 启示录》展开合作企划，推出以刺客大师艾吉奥（Ezio）造型为蓝本的下载服装。本次发表的下载服装是《最终幻想XIII-2》主角诺艾尔（Noel）用的服装，造型来自《刺客信条 启示录》主角艾吉奥穿着的刺客带帽长袍，目前官方公布了该下载服装的设定稿供玩家参考。



●由KONAMI制作，预定2012年2月14日推出的N3DS恋爱游戏《NEW LOVE PLUS》，官方公开将会于日本连锁便利商店7-ELEVEn中所设置的7 SPOT提前放出试玩版下载。同时也预定于任天堂电子商店中放出网络下载，但具体时间并未公布。《NEW LOVE PLUS》将会和日本7-ELEVEn合作，除了在7 SPOT提前放出试玩版下载之外，还会展开使用N3DS联机集点活动，借由连续五日连接7 SPOT集点盖章，可以在店铺获得特制贴纸。并且也会在7-ELEVEn店内独占贩卖特别样式的任天堂在线点数卡。

●TECMO KOEI公司于12月7日宣布，他们已于11月28日举办的董事会中决定取得曾推出《炼金术士》系列游戏的开发商GUST的所有股份，将GUST纳入TECMO KOEI旗下成为子公司。TECMO KOEI表示，为应对企业竞争的激烈化，确保能创造稳定收益的知识产权，因此决定收购曾创造出《炼金术士》系列的GUST。未来将把新获得的知识产权活用在各领域，以强化事业基础进一步发展为目标。

●任天堂台湾子公司任天堂溥天股份有限公司宣布，在新年之际，为了让更多台湾消费者可以享受Wii游戏所带来的乐趣，将推出价格更经济实惠的Wii主机与游戏组合套装，其中包含8月在欧洲发表的精简款式新版Wii主机。现有Wii主机组合自12月16日起更换新包装，建议售价由7500台币降为5980台币。Wii主机+《Wii运动度假胜地》中文版+《Wii塑身加强版》中文版组合套装自12月23日起以建议售价8490台币贩卖。新版Wii主机+《马里奥赛车Wii》日文版组合套装自12月16日起以建议售价5980台币贩卖，新版Wii主机将不支持GameCube游戏与周边。此外，除了《新超级马里奥兄弟Wii》、《超级马里奥银河2》等中文版游戏之外，全球热卖的跳舞游戏《Just Dance》系列的Wii日文版《Just Dance Wii》也将内附中文游戏操作说明。

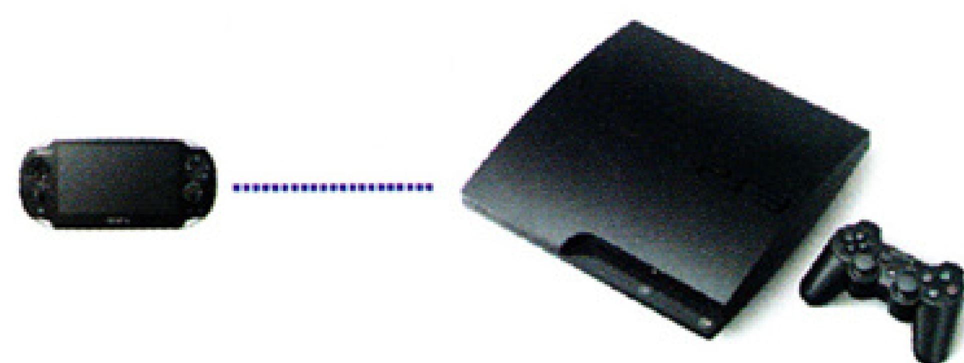
●NBGI宣布，开发中的刀剑对战格斗游戏《灵魂能力5》确定将于2012年2月2日推出，价格8380日原，首批游戏包装中将提供2种初回封入特典。一种是先前曾公布过，在欧美作为预购特典的追加角色“丹皮埃尔（Dam Pierre）”的下载序号，另一种是角色创造用造型配件“白骑士”与“黑骑士”盔甲配件的下载序号。



●Polyphony Digital宣布，将于2012年2月2日推出PS3人气驾驶模拟游戏《GT赛车5》的廉价特别版《GT赛车5 Spec II》，收录2.00版更新与已推出的付费下载内容。本作是以2010年11月推出的《GT赛车5》为基础，升级至2011年10月放出的2.00版更新内容，追加收录包含新赛道、新车种与新装备的付费下载内容的完整下载包所构成的特别版，以较低廉的价格4980日元提供。



●索尼计算机娱乐（SCE）30日放出PS3 4.00版系统软件更新，主要变更点为配合即将于12月在日本与亚洲推出的PS Vita所新增的数据传输管理功能。用户可通过USB连接线，在PS3与PS Vita之间复制音乐、影片、相片、游戏与其他应用程序等数字内容，将PS Vita储存的数据备份到PS3硬盘，或是通过PS3网络功能更新PS Vita系统软件。另外还强化PlayStation Plus会员专属的“自动更新”功能，可自行设定想要开启的更新项目，包括“游戏更新下载”、“最新系统软件下载”、“推荐游戏与影片下载”、“奖杯信息同步”。新增PlayStation Network的隐私权设定。BD影片播放新增支持向上转换功能与影片变换功能。



男子汉的目标

——《如龙5》名越稔洋、横山昌义访谈



——好像这次《如龙5》有一点与众不同，横山先生担任了本次的制作人是吗？

名越 是的，不过总制作人我（名越）、首席制作人菊池都没有变，又加入了横山这样子。

——那么横山先生以前一直是负责如龙系列的剧本、故事演出、企划等。那么在担任制作人之后，工作上有什么新的内容吗？

横山 除了之前一直负责的剧本企划、故事演出等工作外，还要兼顾游戏整体的工作吧，嗯，就是这样。

——《如龙》的粉丝中，很多都是横山先生的支持者，那么目前开发团队的分工不会改变吧？还是由您负责新作品的剧本吗？

横山 本次剧本依然是由我来负责，不过因为游戏很庞大，所以会找帮手来协助我的工作。希望能制作出令玩家满意的世界观以及登场人物。

——请问名越先生是出于什么原因，让横山先生担任本次的制作人一职呢？

名越 一方面这种体制内的升迁会刺激其他工作人员的积极性，另一方面，本次的如龙也确实需要加强整体把握团队的规模，那么对剧本和游戏角色了如指掌的横山先生就是最合适的人选了。

——在《如龙5》公布消息的时候，也恰逢如龙工作室成立。大家都对您的新作品翘首以盼，那么关于如龙新作有什么能爆料的吗？

名越 很抱歉，如龙新作的内容现在还不能透露，不过可以说的是，新作品打破了如龙系列的连续性，本次的新作打破了正统作一年一部的惯例，另一方面也摆脱了很多束缚。用房子来比喻的话，正如重新构筑的房子，而不是翻盖或加固那一类。话说回来，终究还是如龙系列，虽然是重新构筑，但也不是西式楼房，依然是大家喜欢的和风建筑。

——那么顺便问一下，下次的新作（《如龙5》）将会在哪个平台上推出呢？

名越 如果没有意外的话，将会在PS3平台推出。因为正统系列作是只有家用主机才能显现的水准。不过《黑豹》系列中也有很多掌机特有的要素，玩家可以根据自己的喜好进行选择。

横山 顺便说一句，因为推出《如龙终章》的关系，所以正统系列作有了一定的空白期，而广大粉丝们也一定对此充满了期待和期望。我们也一定会做出不辜负大家的作品。

——说的我都有点心动了，那么故事的主题和方向能否透露一下呢？另外，现在已经进展又如何呢？

名越 虽然详细情况还不能透露，不过这次的主题相当庞大。如龙系列的历代作品，每部都有其要传达的信息在游戏当中，但是一开始主题就贯穿整部游戏的还真并不多见。我说的已经够清楚了

吧，有一个贯穿始终的主线。我想横山也正在为如何将这条主线贯穿始终而头疼吧。（笑）

——主角还是桐生一马吗？既然说到这一步不如多透露一些吧。

横山 现在还不能确定是不是只有桐生一马这一个主角，也许也会像《如龙4》那样的很多位主角，不过可以肯定，桐生一马是主角之一。

名越 如龙这游戏本身就是桐生一马主演的，如果没有桐生一马的话，粉丝们也会不满吧。

——听到这个消息总算放心了不少，不过还有一个问题一直引发粉丝们的围观，就是《如龙5》与《如龙终章》的衔接问题。

名越 关于这个问题的话，请大家参考《如龙见参》和《如龙3》的关系，毕竟都是以现代为背景的，不过稍有不同的是，《如龙终章》是与正统系列作有所关联的正统作。说明白一些，《终章》中的人物和线索不会被《5》继承，而是与《如龙4》有关。

——前一阵曾经有一次关于希望在《如龙5》中登场城市的投票，不知结果如何？

名越 收到了很多玩家的投票，非常高兴。除了投票之外还有不少城市的推荐，为游戏的策划带来了很好的参考。

——那么哪个城市的投票最多呢？

名越 札幌。当地的市民和玩家有很多投票，这点当然在意料之内，但是居然还有不少其他城市的人也投札幌的票，这点倒是令人吃惊。在理由一栏中，原来大家都想看到雪景、冰雪天气等不同以往的背景变化，诚然，以北海道为舞台、身穿冬装的桐生一马确实让人心里痒痒的。无论如何，都想看到与神室町不同风格的剧情，最好反差大一些，这就是来自玩家的呼声。

——那么根据投票的结果，最终采用的是那几座城市呢？

名越 说到这里，正好借此机会把这件重要的事宣布给大家，投票数量最高的是札幌、名古屋、大阪和福冈，这4座城市之外，再加上东京神室町，本次的如龙将以5大城市为背景舞台。有趣的是，在一开始进行游戏企划的时候就有这5个城市的提案，但是由于工作量太大而被中止，这次根据玩家的投票，我们最终决定接受这次挑战。

——我想这是如龙FAN听到的最好的消息了，那么5大城市的规模如何呢？

横山 既然勇敢接受挑战，所以我们会放手一搏，城市的规模都会大到放入冒险剧情的规模，具体来说，就是会大于前系列中大阪苍天堀与冲绳琉球街的规模。

名越 另外，每座城市中都会有规模比较大的娱乐项目，既符合城市的特点，又不会令玩家感到厌烦。

横山 这些城市风格的游戏将来也许会成为本作的如龙系列的一大看点吧。这些游戏与登场人物、职业息息相关而且又加上了城市背景，可以说是煞费苦心。

——游戏的具体内容实在令人期待，不过话说回来，《如龙5》的剧情真的需要加入这5个城市吗？不会有点勉强吗？

横山 很好的问题，我们当然不会让玩家在这5座城市间闲逛，必然会设计出让玩家们能够接受的剧情，另外，各城市中的登场人物也会跟《如龙4》的剧情紧密联系，我想，核心玩家们一定会看出其中的严谨性。

名越 关于城市，其实光是作为背景环境来说就已经足够吸引玩家的眼球，每个城市不仅表现出城市特征，而且因为技术力量的提升，光是我们这些制作人看到一些细节上的改变也会吃惊于原来有这么多需要进步的地方。

横山 身为研发人员才能真正明白制造一座城市会有多么辛苦，不仅要抓住城市的特点，而且一些细小的部分也更要注意，另外，还要给每个城市添加不同于其他城市的风格。这负担简直就和多制作一款游戏一样。一想到这里，制作5座城市真的是需要相当的觉悟，也就是相当于开发4、5款游戏的巨大工程。

——作为玩家的角度非常期待就是了，（笑），关于技术进化这方面，是不是也有不少用到正在开发中的新技术呢？

名越 当然，为了尽量缩短读取时间之外，新技术还包括镜头角度的运用、人物表情的制作等。除此以外，《如龙5》最具代表性的技术就是冒险部分、对话和战斗时的无缝切换——所有的画面都在几乎不中断的情况下连接。这个部分一定会令玩家们吃惊不小。

横山 我们的大部分精力都放在让游戏的画面更加流畅上，极力保证游戏不会从中途中断，可以说，游戏各方面的表现都得到全部提升。

名越 以前，有很多在技术上可以实现但却需要时间的部分，考虑到开发时间不得不放弃掉，令人痛惜，不过这次终于弥补了这一缺憾，很是欣慰。

——那么这段时期，对开发人员来说，是一段不堪回首的记忆吧。

名越 在度过了一段过渡时期以后，为了画上一个圆满的句号，我们为其冠上了"THE END"之名，《如龙4》的时候，我们已经看到《见参》中的传统架构已愈极限，若要有所突破的话，就必须假以时日才行。既然正统系列作得到了休整的间，那么这段空白时间所得到提升的成果也会一点一滴地呈现给大家。

——那么继续刚才5大城市的话题，接下来是不是该举办相应的选秀会呢？

名越 当然，我们制定了一个"寻找如龙5小姐"的企划，毕竟不加入一些玩家参与互动的企划，不是如龙系列的一贯作风。在《如龙4》和《如龙终章》时，我们都有举办酒店小姐的选秀会，这次为了扩大游戏的影响范围，我们决定先从5大城市中选出"如龙5小姐"，然后让她们肩负啦啦队长的担子进行游戏的宣传。

横山 合格入选者，将会作为啦啦队队长，出演电视广告，并且会以某种形式在游戏中登场亮相，具体的登场方式还不能透露，但是这次的参选者不局限于酒店小姐。每个城市都会举办一次选秀会，请有兴趣的女孩们抱着轻松娱乐的心情来参加吧。

名越 很希望那些抱着"虽然没玩过如龙，但是希望借此宣传我美丽的故乡"这种想法的女孩来报名，虽然选秀中有"小姐"字样，同时也欢迎内心还是女孩的已婚魅力女士踊跃报名哦。另外提一句，在游戏中的登场方式绝不会丢脸，一定会令女孩们满意，所以请报名吧。

——请两位制作人最后对玩家说几句吧。

横山 这次之所以要配合5大城市举办选秀会，最终目的还是为了提升《如龙5》的规模，不让一直支持如龙系列的玩家们失望，是我们的一贯信念。将5大城市加入到游戏当中确实是一件巨大艰辛的工程，不过我们已经下了决心。剧情方面当然也会配合以值得玩家们津津乐道的故事供大家细细品味。虽然还处于开发阶段，不过我们已经有了前进的方向，请大家拭目以待吧。

名越 如龙系列作品一直肩负着"日式游戏品质"的责任。正如刚刚横山所说，我们会用大幅扩张游戏品质和内容上来回报一直支持如龙系列的玩家，并且也会采用玩家们提出的宝贵意见。最后想要对如龙系列玩家说的就是，我们要堂堂正正地做出一款不会令如龙系列蒙羞的《如龙5》，不只是简单的扩大游戏内容和加入技术层次的进化，一定会做出热血给大家看。

龍が如くスタジオ

名越稔洋

与水口哲也、稻船敬二、三上真司同为"65系"日本游戏业界名制作人，同时也被称作区别于以往默默奉献的日本蚁族的"思考的一代制作人"。很长时间以来一直担任SEGA的创意总监。

横山昌义

《如龙》系列的剧本企划、故事执行导演，本次首次担任《如龙5》的制作人一职。同时也继续负责游戏的剧本及故事策划。



勾起儿时的回忆



●男主角

●亚古兽

PS Portable PSP	本刊译名：数码宝贝世界 数位化再开		2012年年内预定	
	角色扮演	NBGI	价格未定	日版
	UMD	1人	容量未定	审查预定

本作横跨动画、漫画与游戏三大领域的人气系列《数码宝贝》时隔6年之后的最新作品，本次游戏以1999年在PS上推出的初代《数码宝贝世界》为基础进行重新制作，回归系列游戏最原始的风格，以近未来的日本为背景，故事讲述了由巨大企业GIGO营运的数码宝贝对战游戏《数码宝贝》大受欢迎，由玩家所扮演的少年主角却因为一封来自友人的电子邮件，而被卷入游戏世界之中展开了奇妙的冒险。

数码宝贝的世界

游戏中玩家将扮演被卷入游戏世界的男主角，在计算机网路上的奇异空间展开冒险。这个数字化虚拟空间并不单纯由计算机所产生，而是某种机制由现实世界流入的情报与资料实体化而成的异世界。



↑在原野上玩家会遭遇到野生数码宝贝攻击，此时必须指挥数码宝贝与这些野生数码宝贝战斗。



↑来到数码宝贝世界的主角为了查明自己为何会被卷入这世界而踏上冒险旅程，玩家必须借助数码宝贝的力量克服危机。

培育数码宝贝 赢得战斗胜利



数码宝贝在游戏中每过24小时就相当于增长1岁，外观会随着年纪而进化成不同姿态，进化的类型会根据培育的方式而变化。



现实与虚幻的…展开奇妙冒…

亚古兽的进化三种形态



●成熟体

●完全体

●究极体

快觉悟吧少年





Wii U	本刊译名：勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族OL		未定	
Wii	角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日语
	DVD光盘	1人	分辨率未定	审查预定

欢迎大家关注本期《勇者斗恶龙X》的抢先预告环节，本次根据官方消息，将配合图片为大家介绍游戏中的各种角色表情以及维迪族的战斗职业。睿智小巧如精灵般可爱的埃尔夫族、好奇心旺盛的普库利波族、长得像人鱼能歌善舞的维迪族、财富和技术的掌控者多瓦夫族、以力量见长身高体壮的奥加族……随着游戏情报的越来越丰富，一个愈加饱满的DQ渐渐呈现在玩家面前，不知正在看杂志的你对哪个职业比较中意呢？

维迪族武斗家 各种近身技



←左图中正是维迪族的武斗家，戴着拳套时，气场似乎也扩大了不少。

→武斗家、尤其是维迪族的武斗家，可以装备的武器和防具非常丰富，不少装备还有附加效果。这弥补了本职业的一些先天缺憾。





←作为特色职业，与其他战斗职业所不同的是，即使不装备武器，武斗家也具有很高的攻击型。而且变得更加灵活之外，身材也更突出。

随心变乐趣多多





玩家的外形会随着装备在身上的改变而不同，正所谓人靠衣装马靠鞍。服饰的种类各异，看来就算只是欣赏也要花一些功夫呢。



交流更加方便 告别传统的手势



战斗中也能对话

→本作即使在战斗中，也可以通过聊天系统与伙伴进行对话沟通调整战术。



表情更丰富 种族

←人物的心情都可以通过角色的表情来表达，本作中的表情有生气、烦恼、大笑、期待、招手等。



爆豆了爆豆了

接续未完的使命





《超级机器人大战OG传奇 魔装机神2》是1996年3月推出初代后，相隔15 年之久的最新续作，以《机战》系列的原创机器人为主，继承了2010年5月推出的NDS重制版架构加以强化，接续前作结局展开新的故事。

PS Portable PSP	本刊译名：超级机器人大战OG传奇 魔装机神2		2012年1月12日	
	模拟角色扮演	NBGI	6280日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

本次官方正式公布了深受《超级机器人大战》系列玩家喜爱的天才科学家白河愁与他所驾驶的超暴力重武装机体格兰森。另外还公布了吉多、布拉德洛伊与夏莉安等新角色，汀弗雷尔与遨击航空母舰灵舡号等新机体，以及“操纵者育成”与“援护攻击/援护防御”等新系统。本作虽然是继承了NDS重制版的基本架构，但由于是冠以2代名目的全新作品，所以无论各个方面都会大幅超越NDS版，让玩家们体验系列原创的最新故事和更加激烈的战斗。

新增系统之一 操纵者育成



操纵者育成系统可以替操纵者安装格斗、射击、支持、状态、复合5大系统的特殊技能，以强化操纵者的能力。

装备特殊技能时需要使用操纵者本身具备的“装备字段”，性能越高的特殊技能需要使用越多装备字段，装备字段会在操纵者达到一定等级时增加。特殊技能的种类会随着故事的进行逐渐增加。另外，有部分特殊技能会在达成特定的战斗次数时升级，进一步提升性能，包括发动的机率也会随之提高。



白河愁

年纪轻轻就取得10个博士学位的天才科学家，性格沉着冷静充满自信，非常讨厌利用他人，也绝对不容许自己被他人所利用。

格兰森 白河愁的外星座驾

格兰森是台重视火力与装甲的机体，具备惊人的攻击力。另外，据说内部包含由白河愁所嵌入的卡巴拉程序，还能运用灵魂能量。内部有许多未知的黑盒子构造，不过因为在DC战争爆发后就由白河愁独自运用，因此真相仍处于迷雾中不得而知。



援护攻击和援护防御是系列原有系统，作用就是可以在我方机体进行战斗时，由相邻的伙伴连手攻击或是代替自己承受敌人攻击。



想发动援护攻击或援护防御的话，操纵者需要装备“援护攻击”或“援护防御”的特殊技能，不过可援护的次数自然是有限制的。

原系列必备要素 援护攻防系统



援护攻防系统是《机战》系列的重要元素，在游戏过程中也是对玩家战略思想的考验。

高人气角色登场

白河愁的个人魅力非常高，他在圣十字军总帅比安·佐尔达克博士手下负责格兰森的设计与特殊装备，同时兼任测试驾驶员。







格兰森的动力来源是对消灭引擎，装甲是在基本粒子阶段加以强化的超抗力钛。这些听起来就让人头晕的东西，自然也有超常的巨大威力。



新登场角色 新参战机体

巨型战舰
邀击航空母舰灵舡号

正树一行人所隶属的安提拉斯队的大型航空母舰，同时也是安提拉斯队成员生活的场所。内部可收纳多达32架魔装机，具备武装攻击能力，变型为超巡航型态后，能以4马赫的速度巡航。

布拉德洛伊·培里法特

灵舡号的舰长，军衔为上校。在军中被当成寄居者的角色。不论碰到什么事都想走捷径，是个本末倒置的人。

夏莉安·黍尼亚·培里法特

灵舡号副舰长，军衔为少校，是舰长的独生女，与父亲一同在安提拉斯队服役。性格与父亲相反，能力很强。

威力巨大的灵舡号。



布拉德洛伊虽然懒散，但身为舰长也不敢有丝毫怠慢。





汀弗雷尔
兼顾动能与火力

它是与汀弗斯同时开发的机体，机动性与火力俱佳，不过因为与原驾驶者堤安的契合度不佳所以没被采用。在以预备机的状态封存许久之后，终于选定由吉多担任新的操纵者，该机体也就被正式起用。

吉多·赛贺佛

从地上世界被召唤到兰古蓝的德国军人。个人能力算是优异，但是因为过去的经历导致他几乎提不起任何干劲，因此作为操纵候选者的评价低落。

汀弗雷尔不是在某方面特别出色的机体，但优良的均衡性使它的战斗力表现不俗，没有明显的弱点。



↑出色的机动性使它的动作就像是疾走奔驰的忍者武士。







灵动的武士

更多剧情的演出 通往未知结局



本作叙述主角正树一行人在成功消灭邪教教团之后，组成独立部队，担负防止世界危机任务的故事。





更多新惊喜 全程语音加入

本作的全程语音无疑是游戏的一大看点，剧情的过场动画和战斗都会更加精彩。

本作以拉·基亚斯世界为舞台，这里拥有不可思议的科技文明。其中神圣兰古蓝王国为了对抗魔神，创造出被称为魔装机的人形兵器。





经典一代再现身

NBGI还预定推出该系列游戏的合集。其中1代是NDS的强化版，除了画面提升之外还将追加新的机体与角色语音。






少年一起去狩猎

NINTENDO 3DS
N3DS

本刊译名：怪物猎人3G			2011年12月10日
动作	CAPCOM	5800日元	日版
卡带	1~4人	记忆卡容量未定	15岁以上

本作是2009年推出的WII版《怪物猎人3》的加强版，《怪物猎人3G》继承了WII版的游戏内容并进行了强化，玩家所驻守的村庄、操作模式和登场怪物等和PSP版《怪物猎人携带版3rd》有所不同，可以说是和PSP的“携带版”系列区别开来的全新游戏系列。随着游戏的剧情发展，玩家将会在游戏中的狩猎据点摩加村和奇面族相遇，他们会成为玩家的狩猎时的好伙伴，本作游戏定于12月10日与玩家见面。



奇面族登场

←之前让人头疼的怪物奇面族这次成为了玩家的伙伴。



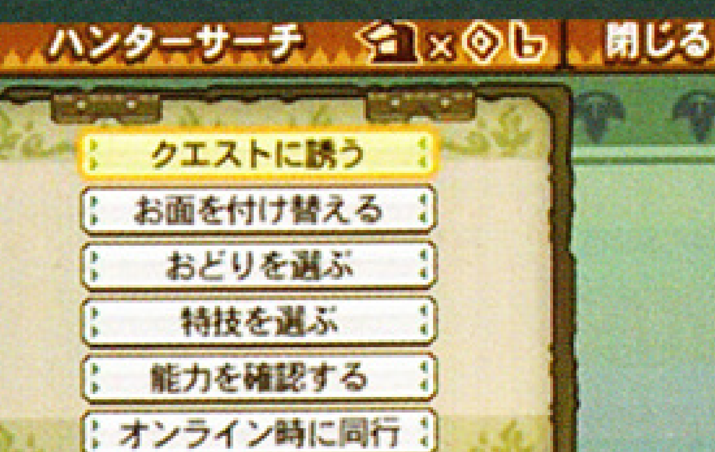
茶茶&卡扬巴

玩家在摩家村遇到的两位奇面族朋友，他们将会在之后的战斗中帮助玩家，成为咱们的得力助手哦。

←这些奇面族伙伴们将会使用独特的舞蹈来协助玩家狩猎，他们还将会随着狩猎的经验成长。



→另外奇面族还可以戴上不同的面具，发挥出独特的能力帮助玩家。





与奇面族一同战斗

←单人任务玩家可以带两个奇面族一起狩猎，双人任务每人可带一个。

砥石面具

面具上装着砥石，可以一口气回复武器的锐利度，就算是用不到砥石的枪手也可以安心的将背后交给他。



消除面具



面具上面涂了满满的消除果实成份，猎人作出指示之后会帮忙把负面的属性以及下降的耐性回复正常。

臭臭面具

以大便玉作为面具材料，在头上装满了大便玉，会帮猎人把烦人的魔物给赶跑，但是也可怜咱的小家伙了。



←游戏中除了这几种之外还有很多其他类型的面具。

狩猎的季节



灵邪对抗的延续

PS3 / X360	本刊译名：灵魂能力5		2012年2月2日	
	刀剑格斗	NBGI	8380日元	日版
	蓝光/DVD	1~2人	720P	17岁以上

《灵魂能力5》的官方网站于日前更新了游戏的发售日和评级等信息，其中发售日由原来的2012年1月31日改为2月2日，算是延期了两天，不知道仅仅晚两天发售到底是因为什么缘故。但不管怎么样，好在延期时间不长，我们很快就可以看到这款作品的庐山真面目了。《灵魂能力》系列的累计销售已经超过1000万套，《灵魂能力5》以前作17年后的时空为背景，许多以往熟悉的角色会以新造型登场，新旧角色齐聚一堂，展开全新的灵邪永恒对抗之战。

双剑海贼船长



塞万提斯在本作中基本没有变老，因为他获得了新的肉体，于是他的各方面能力也依然保持了原来的水平。



→伊恩的攻击显得势大力沉，女性角色防御起来明显有些吃力。





→塞万提斯在前几作中的实力属于中上等领域，本作中依然保留了他的大部分经典招式。



←跨界登场的吉光似乎根本不受年龄的困扰，本作中他的面具和其他造型再次变更，他的每次改变也成为了系列的看点之一。



同平台的前作已经有不错的表现，本作当然更加令人期待。

战斗再度进化

塞万提斯Cervantes

性别：男　年龄：44岁（获得新肉体12年）
出身：西班牙 瓦伦西亚
身高：182公分　体重：89 公斤
生日：1月1日　血型：O型
武器：长剑、短铳剑（亚克隆、涅瓦纳）
流派：自成一格加持有刀魂时所留下的记忆
家族：副官伊恩、众多部下以及女儿艾薇

吉光YOSHIMITSU

性别：男　年龄：不明
出身：日本 富士山麓
身高：169 公分　体重：60公斤
生日：不明　血型：不明
武器：日本刀（妖刀吉光、封魔刀）
流派：万字忍术
家族：养父初代吉光，心腹右近、左近，义贼集团的部下

伊恩Aeon Calcos

性别：男　年龄：不明
出身：鄂图曼土耳其帝国 斯巴达
身高：202 公分　体重：134公斤
生日：不明　血型：不明
武器：手斧（库提诺斯、安斯洛迪斯）
流派：捷阿瑞斯流，掠食者们的招式
家族：对故乡与家人的记忆已经与捕食的猎物混在一起无法分辨

席巴Shiba

性别：男　年龄：16岁
出身：明帝国
身高：164公分　体重：59公斤
生日：4月20日　血型：不明
武器：棍（三业棍）
流派：真行山临胜寺棍法，孔式棍法
家族：师父孔秀强，旅行伙伴真喜志、蕾夏与血津

活在二次元世界的女孩



ドリームクラブ ゼロ ポータブル

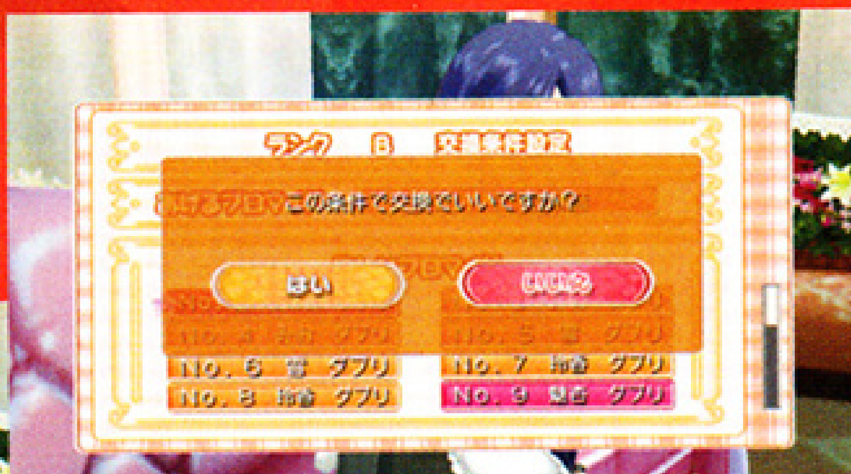
Dream club zero PORTABLE

PS VITA PSV	本刊译名：梦幻俱乐部 ZERO 携带版		2011年12月17日
恋爱模拟	D3 PUBLISHER	6090日元	日版
卡带	1人	记忆卡容量未定	17岁以上

玩家将在梦幻俱乐部这个酒醉金迷的世界中，尽情享受二次元妹子带给你的一切。本次将介绍一些PSV版《梦幻》中的新功能和新玩法，其中包括收集并与伙伴交换俱乐部女招待的特别卡片，令人垂涎欲滴的VIP服务，利用PSV摄像头的合影，女招待的新服装等等。虽然是活在二次元世界无法从画面中现身、也无法说出真心话的游戏女孩，但如果这朝夕相处令你心有所动的话，还请温柔以待。这一次相遇的机会，可以将你的心意传递给她。



←特别卡片上有女侍的照片和名字，因为种类非常之多，所以收集起来很费时间，有收集癖的话，就和伙伴交换吧。





包厢特殊服务

满足某种条件之后就可以与心仪的女侍进入VIP包厢。其中包括利用PSV的陀螺仪移动视角，欣赏女侍跳舞的样子。









在包房中，和女侍贴得太近的话，还能感受到她紧张害羞的样子，实在是非常可爱！另外玩家还可以进行“巧克力恋爱”和喂对方吃东西的游戏。

休闲装魅力加分

在日常生活中也会遇到女侍们，穿着休闲装的女孩会令你眼前一亮。



↑眼镜娘与御姐相遇之后的对话，似乎气氛不是那么和谐嘛。



上图中这位就是号称谋求灵魂安息和平静的神奇“眼罩娘”魔璃，希望客人的手、眼神和牙（？）能令自己的灵魂安静，不知道为什么总觉得怪怪的。



新女侍娇小可爱

新入店的女孩——雪，外表非常可爱，打扮的跟芭比娃娃似的。不过爱好是喜欢看特摄片《梦中刑事》，非常意外。





大尺度令人羞羞 泳装凶器毕露

左图中比划着可爱手势的女孩叫魅杏，她做出的表情可爱吗？你在看哪儿啊喂！！！

女仆装永不褪色

作为女店员，她们的正式着装当然是女仆装，右边图片中是由小清水亚美进行配音的亚麻音。为毛女仆装具有如此魅力呢？因为你是主人啊。

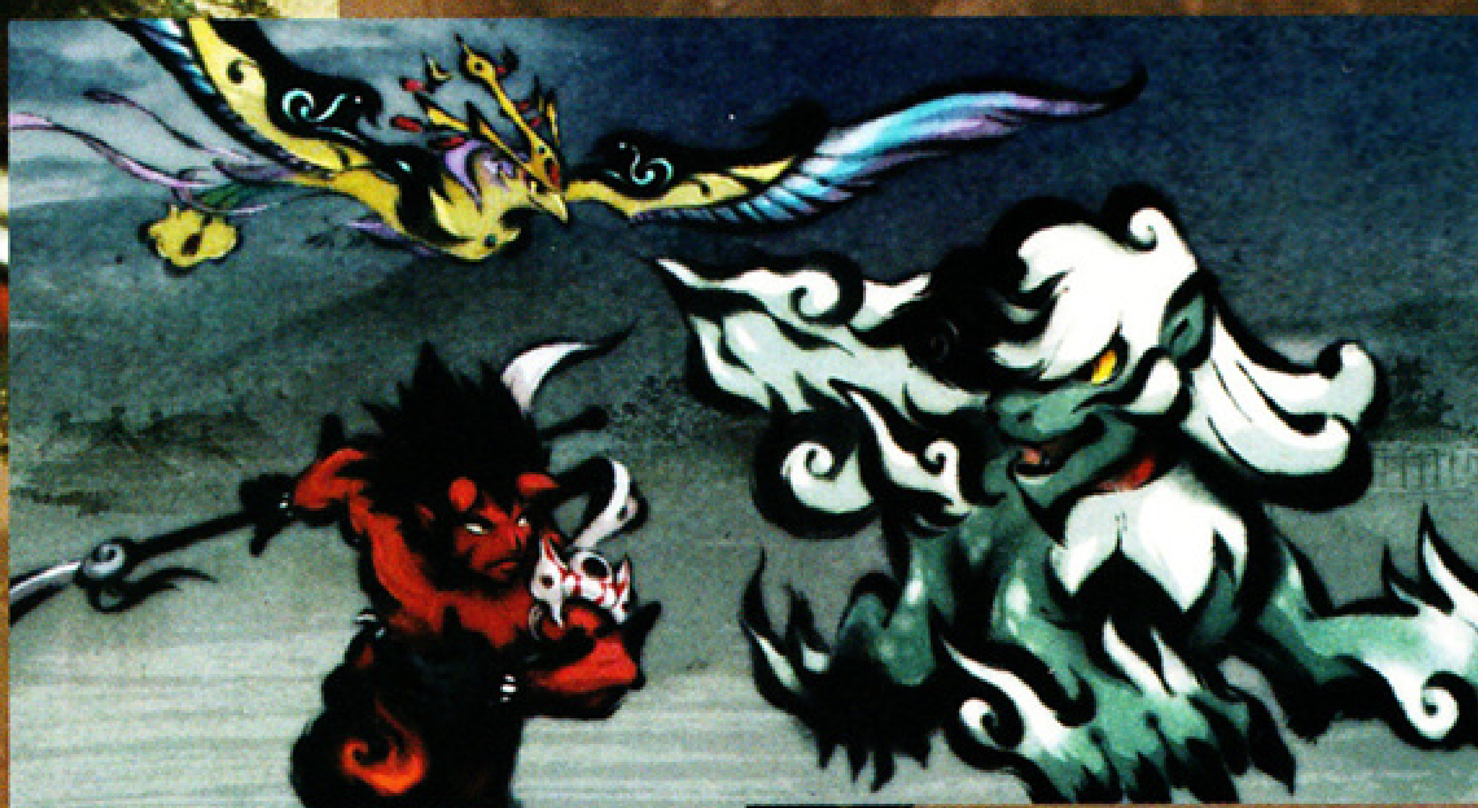




墨鬼 SUMIONI

眼前一亮的全新感受 和风水墨风格

神奇的墨汁触控 这货不是大神



PS VITA PSV	本刊译名：墨鬼			2012年2月8日
	动作	ACQUIRE	5229日元	日版
	UMD	游戏人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

在本作中玩家将要操作主角墨鬼为了拯救被邪恶所支配的世界而展开战斗，主角墨鬼除了移动、跳跃和攻击等基本动作之外，还可以消费墨来使出笔之力，这就是游戏主打的“墨笔动作”，运用PSV的触控操作将手指作为墨笔操作，可以使用雷电和火焰攻击敌人、操作地图地形、召唤强力的“墨神”等等实现创意触控操作玩法，ACQUIRE近日宣布，本作将会于2012年2月9日推出，实体版游戏售价5299日元。

→游戏世界以墨彩画来构成游戏风格，时代设定在日本平安时代，并以可以召唤出墨神的墨水师为中心展开故事。

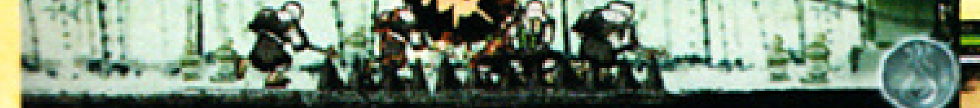
墨神召唤系统



←游戏中玩家可以叫出可以使用强力的攻击将敌人一网打尽的墨神。



→利用PSV的触控功能，玩家可以在地图上绘画产生出新的地形，借此可以实现躲开敌人、登上高处等等全新的游戏动作。



→墨神是一种类似召唤兽一样的强力助手，可以瞬间消灭敌人改变局势。

画出一片天地



水墨风格的画面

→打倒敌人时会呈现出墨水四溅的效果，让玩家充满感受和风的墨彩世界体验。

←在游戏中玩家可以直接通过PSV正面触控屏幕进行控制的笔，会消耗墨水的存量，而墨水剩余量也会随着时间的经过而自动回复。



努力钻研关卡 挑战最终成绩



→关卡不同路线会引发不同结局，所以玩家可以重复挑战，找出不同路线的多种结局。



看我一秒钟变格斗

PS3	本刊译名：女神异闻录4 终极深夜斗技场			2012年夏季预定
X360	格斗	ATLUS	价格未定	日版
	蓝光/DVD	游戏人数未定	分辨率未定	审查预定

本作是由Arc System Works制作，ATLUS负责发行，预定于2012年春季推出街机版，2012年夏季推出PS3/XBOX360版的2D对战格斗游戏，本作将和《女神异闻录3》以及《女神异闻录4》的故事进行联动，除了4代中登场的游戏角色外，还会从3代加入神盾、美鹤、以及真田三人，这些角色将齐聚一堂为了某个目的展开战斗，可是他们的目的究竟是什么呢？答案就在游戏中逐个揭晓吧！喜欢《女神异闻录》系列的玩家不要错过本作。

本作联动故事介绍

《女神异闻录4》的故事发生在《女神异闻录3》故事结束2年之后，并且在两个作品之中都可以看到有安排插入跨代相连剧情。



《女神异闻录4》中主角一行人校外教学会来到3代的舞台月光馆学园。





3代登场成员将会为了执行某项特殊任务潜入4代的故事舞台。



女神控们快尖叫吧



从3代前来参战的众人，似乎正在寻找运送途中被夺走的“负之遗产”，而被夺走的“负之遗产”究竟指的是什么东西呢？





真田明彦

特别课外活动部成员之一。高中毕业后虽然进入了大学，但因为永无止尽的探求心展开了环游世界的修行之旅，散发出狂野强悍的气息。

凯撒

真田的PERSONA为擅长近距离战斗的贴身型战士，使用快速变化多端的攻击展开一连串的猛烈攻势。

桐条美鹤

桐条集团创办人的女儿，具有成熟的外表，身为大学生却率领着一个特别组织，在本作为了找寻某个东西而来到稻羽市。

阿特蜜西亚

桐条美鹤的攻击距离长，擅长牵制敌人。她的PERSONA阿特蜜西亚将使用冰冻系的招式将敌人冻结。

传说系列全新尝试



PS Portable PSP	本刊译名：英雄传说 双星闪耀		2012年2月23日
	动作冒险	NBGI	6280日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

本作是集结了15款传说系列游戏的跨年度动作游戏大作。游戏中将登场15组搭档，分别来自15个传说游戏，其中有《心灵传说》的辛格与琥珀、《风雨传说》的凯乌斯与露比亚、《圣洁传说》的斯巴达与卢卡、《无限传说》的裘德与米拉、《薄暮传说》的尤里与弗雷、《仙乐传说》的泽洛斯与罗伊德等。在战斗中既可以使用冷兵器进行物理攻击，也可以使用魔法进行魔法攻击，但是战斗使用了原《宿命传说》的改良系统"ACC"。另外，游戏中插入了大量原作品的动画。

战斗系统改良 行动更自由

战斗系统ACC，即魔法需要消耗CC，而物理攻击则不会消耗CC。


↑因为是无双类的割草游戏，所以完全不用为敌人的人数优势担心。


↑泽洛斯与剑术高手罗伊德这一对活宝，在本作中将作何表现呢？


↑连击数是不是也是部分玩家喜欢追捧的目标呢？当然还有KO数。


↑比起辛格，明显大部分玩家还是更期待组合中的另一位，琥珀·哈兹。



注会员送礼物

在2012年1月17日之前，注册成为官方游戏会员的朋友，会得到游戏道具作为奖励。



辛格·梅迪奥莱特
出自《心灵传说》

棕发少年，使用一把光剑，特点是可以使用特殊剑技能同时对付很多敌人。

艾露莲
出自《宿命传说2》

与其他角色相较拥有着无与伦比的压倒性气场，给人一种不怒自威的感觉。

琥珀·哈兹
出自《心灵传说》

身材纤细的魔法使，一袭白衣，但却是短裤达人，这点出人意料之外。

斯巴达·贝尔弗尔玛
出自《圣洁传说》

骑士名门贝尔弗尔玛家族后裔，嘴上非常恶毒，但其实内心非常善良。

卢卡·米尔达
出自《圣洁传说》

居住在王都商人之子。学习优秀但是运动苦手。心地善良，优柔寡断。

露比亚·奈特维克
出自《风雨传说》

可以使用神奇的力量治愈别人，所以也是战斗时大家的坚强后盾。

凯乌斯·克鲁斯
出自《风雨传说》

头上的一撮白毛是其最明显的体貌特征，使用一把长剑，左手有护盾。

跨界英雄探索神秘迷宫！

ヒーローダンジョンRPG
ロストヒーローズ
LOST HEROES

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：失落英雄		2012年年内预定	
	角色扮演	NBGI	价格未定	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

NAMCO BANDAI Games预定在2012年推出的3DS英雄迷宫角色扮演游戏《失落英雄》，近日官方放出了本作的全新情报以及游戏画面。《失落英雄》为全新《共演英雄》系列的第二弹作品，将集结奥特曼、假面骑士和高达三大系列作品的新旧角色。被困在迷宫中的英雄们将会通力合作，互相协力想办法突破谜团重重的神秘迷宫，在迷宫中也会和新同伴会合，并且在充满紧张感和悬疑的迷宫中展开各种互动。

战斗画面公开 必杀技伺候！



本作战斗系统是传统DQ那种RPG风格，战斗中游戏将会根据玩家选择的攻击指令，命令对应游戏角色施展出各种必杀招式动作。



ν高达
《机动战士高达 逆袭的夏亚》

装备有连射式光束枪，背包中装备大型火箭炮，在盾牌内装有小型光束炮和导弹。ν高达是第一台装有感应炮武器高达系MS。









奥特曼登场！

作为影响力最大的特摄片角色，奥特曼的人气可以说是经久不衰，本作中奥特曼重新出山准备欺负小怪兽啦！





梦比优斯
《梦比优斯·奥特曼》

在地球化身为CREW GUYS队员，将右手放于左腕即可变为奥特曼形态。梦比优斯气息作为奥特之父授予的神秘物件，是梦比优斯存在的象征。

假面骑士见参

如果说奥特曼是特摄片曾经的经典，那么今年最火的特摄片是关于什么的呢？没错！那就是这假面骑士系列了。我的微博里天天有人分享这家伙啊！





电王
《假面骑士 电王》

电王基本型态即是普通模式以及模式面板上的四种型态，变身后腰带两侧有武器组件，经组装后能变成剑、杖、斧、枪四种武器。

小怪兽们的末日



PS Portable PSP	本刊译名：英雄大战 火力全开		2012年3月1日	
	动作	NBGI	6280日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

本作是由NAMCO BANDAI Games旗下的BANPRESTO制作发行，为了纪念集结了高达、假面骑士以及奥特曼等英雄角色展开大战的《共演英雄》系列20周年，所展开的“英雄挑战”系列全新企划。新作将收录来自各个不同领域作品的6位英雄，并且收录了不同的必杀招式、充满爽快感的连段和动作，另外角色的身体比例也经过调整，呈现符合现今潮流的帅气修长头身比例，喜欢这几位英雄的玩家敬请留意本作。

游戏援护系统 超魄力公开

随着关卡的推进会加入许多新同伴，玩家可使用他们进行“援护攻击”支援自己。而每个超级英雄系列都将会加入12名角色，总计36名。

英雄集结于此…





关卡开始前可以设定援护角色，除了攻击之外也会有回复、提升能力等招式效果。

游戏登场角色~先睹为快~





自由高达



可展开推进翼施展“高机动滞空模式”在空中高速空战，并且施展全身射击武器的“全弹发射”展现压倒性火力。

元祖高达



装备便携式的光束来复枪和近距离战斗使用的光束军刀，在光束武器之外还具备了链球和火箭炮等丰富武器，可以对应各式状况下的战斗。

假面骑士DECADE

被称为世界破坏者的假面骑士，藉由解放假面骑士卡中所封的能源可以变身成为其他的骑士，并施展出各式各样的必杀技，相当强力的角色。

假面骑士1号



对抗邪恶秘密组织“修卡”的假面骑士。被人称为“技之1号”，将会活用强劲的脚力施展凌厉的骑士踢。

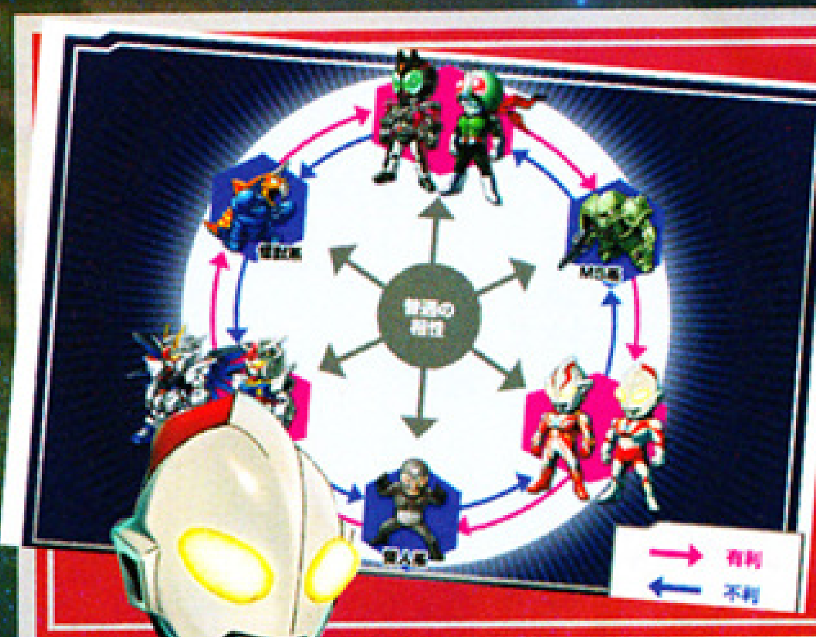
梦比优斯





光之国宇宙警备队的一员，虽初出茅庐战斗方式生硬粗糙，但经过奥特曼的教导，招式和攻击技巧都更加灵活。

合作切换模式



本作中输入L / R键可以随时切换操作角色。并且根据原作不同分类会影响战斗的契合度，伤害值会大幅变化，要根据对付不同敌人，灵机应变切换角色战斗。

奥特曼



来自M78星云光之国，在奥特曼兄弟中排行老二。施展宇宙光线等必杀技和怪兽战斗，是消灭怪兽的专家，奥特曼在普通人眼中是高大的巨人，可是对于自己的种族、自己的星球来说，奥特曼只不过是一个普通人。

闯关族的家

本期主持：蔬菜汁

Welcome~~~~
不来一杯……Sorry!
不来一本吗？少年？

17年历史醇厚芳香、少年之友、晚自习必备、可以套上政治书的书皮、大叔偷瞄专用、又快放寒假啦啦啦。

闯家征集来信：北京市东城区安外邮局75号邮箱 《电子游戏软件》编辑部收
电子邮箱：DR@vgame.cn

闯家成员交友录

姓名：周成
性别：男 年龄：14
QQ：1071600724
地址：安徽省六安市
自我介绍：有麻鸭吗？

姓名：李文浩
性别：男 年龄：15
QQ：1325437674
地址：北京朝阳
自我介绍：暂无

姓名：奕生仪世（陈奕龙）
性别：男 年龄：14
QQ：923567036
地址：广东省河源市紫金县
自我介绍：依然爱彭洁仪

姓名：疯三月兔
性别：男 年龄：26
QQ：546401746
地址：内蒙古乌海
自我介绍：在下最近正在收集Panini NBARS系列，有10赛季新秀签名卡的联系我！

姓名：蒋学
性别：男 年龄：20+
QQ：1003220115
地址：江苏常州
自我介绍：暂无

姓名：燕洪涛
性别：男 年龄：18
QQ：379486559
地址：辽宁朝阳
自我介绍：任何游戏，5分钟上手

姓名：朱思怡
性别：女 年龄：16
QQ：545144213
地址：浙江海宁
自我介绍：鬼畜、腹黑、吐槽族

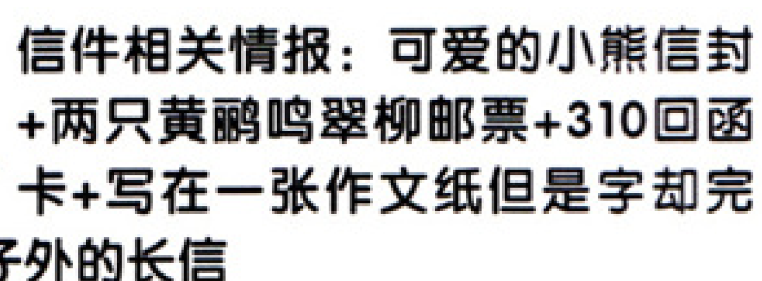
姓名：波列斯拉夫斯基
性别：男 年龄：26
QQ：740296739
地址：北京市宣武区
自我介绍：大拿

眼力大考验 ——





以上两张图片共有十处不同 。找到了吗？考验你的时候到了！



信件相关情报：可爱的小熊信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+310回函卡+写在一张作文纸但是字却完全写在格子外的长信

最近怨念很深啊，不得不感慨一下青春期真是一个多愁善感的季节啊~

没有买到309期，也不知是书店的问题还是我的问题，我可是每天都有去看的！不要告诉我我来的时候卖完了！明明308、307期的都还有，凭啥就309期莫名其妙的就没了！每次去都说快到了快到了，快你X啊！连310期我都是绕远路在其他书店才买到的！你丫是不是打算不进货了！不进直说嘛，还欺骗我感情，害我大半个月给我说你没进！去屎去屎去屎我再也不在你这买了，切！

小小发泄一下，爽多了~（不是指上大厕那件事啊）

看了小沛写的关注除游戏外焦点那几件事我竟一件也不知道？好吧，我承认我把时间都拿去看悲剧小说了~

我有点内向化了啊！丫的都和同学呆了一个多月了，丫的我连我这组的同学名字都叫不齐，老师也只知道班主任的名~

不明白为啥改个名小编们竟然这么介意！不明白啊不明白。

国庆间和同学去玩战国BASARA，丫的那家伙都把BOSS放了血了，我还东跑西窜，找不到方向，丫的不要叫我看地图上的箭头，鬼知道他丫的为嘛走着走着就变方向了！好！我决定了只要是那动脑袋、地图大、人设差、剧情差、没汉化的游戏我就不玩！游戏什么的，难道真的不适合我吗？这不是真的！NONONONO！以后我还是专攻美少女恋爱育成算了，不过貌似这类型汉化的不多。

不知道为嘛看到赤银的专栏，就觉得他其实很腐而不是宅！

在学校里都没交到个朋友！算了，不想提了~

最近看东野圭吾的小说，把我弄成神经了！买了渡边淳一的书《爱的流放地》，因为书后写了句“死亡并不是爱的毁灭……”

丫的最近没事就思考人生，理想什么的，写日记也变勤了，思春期真是个多愁善感的时节啊~

我初中同学那个班的电脑上有生活爱情动作片，是上届留下来的，被他们班一些色虫发现了，便改名为“语文课件”之类的东东，然后藏了起来，但是他们老师上课时，后来不小心把这东东打开了……而且那个老师是个女老师！

——四川成都 蒲智

艾德桑曼利： 其实，我一直觉得日文作者写的小说很难懂……真心的。而且，这类小说看多了容易自我怀疑哦少年！（好吧，我把老底都交出来了=_=！）

猴子： 不要光说青春期多愁善感，等你到了更年期的时候有的是事情让你发愁。

蔬菜汁： 倒数第三行之前的内容毫无新意，看到爱情动作片这几个字忽觉小智你长大了。

小沛： 很关注女老师发现动作片之后的表情，也希望小智童鞋能好好学习天天向上。

赤银： 你，你怎么发现的？！扭头，好吧你在赤银专栏里都看到啥了？话说那期明明是介绍的男性向美少女恋爱游戏的啊我说（误）。

宇多田： BASARA都玩不好怎么行，寒假的时候我来给你弄个短期速成班吧，只需999哦！

莫邪： 你们全都给咱差不多一点的说！上学还看那种东西砍死你砍死你砍死你。

下雪了下雪了下雪了！

前两天人人状态上各种转发“下雪了下雪了下雪了”，然后某艾僵硬的望了望窗外，随后默默转发此状态，接着按照队形果断写上“下你妹”……明明都阴天了居然还没下雪啊啊啊啊啊可恶啊！活生生晴天了有木有！

于是决定从这周开始攒钱。自食其力购入主机一枚的愿望越来越强烈。尤其是在我无线鼠标丢了之后……好吧，毫无关系对么。（原本就是吧魂淡！）嘛……总之，望了望新鼠标的价格，我有预感，下个月钱包还要接着流血……

最近几个月DR编辑部变动挺大的呢。有读者问我以后会不会也不写了然后也默默的走了。其实，这个很难说呢。就目前而言，如果我还能收到汁儿蜀的邮件，我就一定会写下去。就算买不到DR我也会接着写下去的。尽我一人之力为DR更添一分颜色吧~=w=

信件相关情报：QQ留言

爱情不是一切，游戏不是一切，以前的一切，现在的一切，将来的一切，哪个才是真实的，无数的选择就有无数的可能，生活才是一切，有个好消息还有个坏消息，先说说好消息，我弟弟过年会带上女朋友回来，原本应该全家都高兴的事，我也为他们高兴，我还准备了礼物送给未来弟媳，我准备了水晶首饰品，是我拜托朋友从上海带来的，为什么要送水晶，我相信水晶有魔力，我也想送一条给她希望她也能接受，坏消息是他们回来嗍嗍我我让我情何以堪，我心里面哪个羡慕妒忌恨啊，最痛苦的是还不能说，还要装作很开心，所以过年什么的最讨厌了【其实只要玲玲能接受我的礼物那我就知足了，可我怕她知道是我送的不肯收】所以我想让我朋友以她的名义送给玲玲，现在她喜不喜欢我都没关系，最后想问问编辑们我到底该不该骗她呢，说的又太多了吧。88

——江苏常州 蒋学

艾德桑曼利： 紧张个啥啊少年！直接说是代表全家送的一份礼物不就好了么~~~最后你还可以拿出大哥的淫威……咳，是威严，命令TA收下嘛！！~

猴子： 你这是典型的又想追女脸皮又薄，我见过的人一般都是脸皮越厚成功率越高，真不骗你。

蔬菜汁： 你好蒋学，坚持给电软写信，希望能给你带来一点好运气，说不定她也在看这本杂志呢。

小沛： 同意爆炸头的看法，不过到底怎么做还是自己决定，多看看电视放松下心情吧。

赤银： 呃玲玲是弟弟的女朋友么？这三角好那啥……我该不该说期待牛头人呢？加油少年！

宇多田： 其实说真的，这段文字毫无逻辑性，所以我表示完全没看懂究竟是啥意思。

莫邪： 水晶的话太贵重了，可以用祝福电波的方式代替，有木有有木有有木有~

鲁鲁修收藏的正版游戏王卡片

信件相关情报：过期中奖信封+308、309、310回函卡+一封长信+登在上期的一张铅笔画

最近学业缠身，请见谅，回函卡三张一起寄了，无奈。有妹纸夸我的耐心见长……邮局各种拖都浮云了……

我很悲催剪了头发！他喵的板寸！我恨板寸！我现在看着就像一新兵蛋子，走在路上说我头发犀利的人都按堆算了！没剪头发之前头发长的很，光是鬓角都可是过了脖子！睡前蘑菇垂发，一觉醒来，凤梨型红烧狮子头……现在——快变光头了……喵的班主任！现在老子的毛被拔光了！俩月后老子又是一条刺猬！作为一名Discovery控，我都会很准时收看亚洲台，最近看《Lost tapes》（讲述关于这个世界存在离奇怪物，录像带内容未经剪辑……）以前看过水怪，外星虫、蒙古死亡蠕虫，可最近看了“骚灵”专辑，那闹鬼视频……两个专家一个灵媒全死了。好吧，我开始相信生化危机是存在的……我相信贞子姐存在……听过EVP的人们伤不起啊，不管你们信不信这世上有鬼，反正我信了，不信者还可看一看一款Discovery的《ghost lab》，于是每当我开始上楼（楼道声控灯坏了）我脊背发凉……不过剪了头发也有好处，没剪前一群基佬骚扰我，就是有妹子也照样……剪了后他们开始处于观望状态……妹贩菜汁和爷们版莫邪下次再画……这几天受热血高校的影响……（谁叫莫邪喊我正太？我就让她爷们~嘻嘻）

关于GS，莫邪答对了，其实去红魔馆就可以看见大大的GS俩字，另外，我多次上镜，汁叔均未与我“潜规则”（洒家有妹子了……）

——江西贵溪 曹越

艾德桑曼利： 三利器之一的长刘海你莫非给消灭了么，唉（远望）……我们学校貌似也有D频道，但是坑爹的是XX的木有字幕！！！

猴子： 剪了就剪了吧。砖家叫兽的研究成果显示，男人头发留的太长容易吸收脑部营养，影响智力增长。

蔬菜汁： 有时间有机会的话，把跟妹子的幸福照一起PO上来吧，很多人都在期待。

小沛： 小曹童鞋的画非常不错，相信妹子就是你坚持给电软投稿所获得的回报。

赤银： D频道就是要看原版的嘛，之前看了一期鲨鱼的不错。可惜不能天天看。

宇多田： 你把莫邪画成爷们不是很正常吗？她本来也是爷们啊！傻了吧孩子……

莫邪： 其实他们都叫我莫爷的，你OUT了吧少年，灭哈哈哈哈哈。



特殊的十二月！

●从什么时候开始，十二月对我来说充满了特殊的含义呢？去年的十二月我很幸福，今年也一样，明年……当然会更幸福！

●今年的十二月还有一件重要的事情，那就是PSV发售！首发游戏只有UC和无双是我的菜，不过白色机器不首发让我很郁闷，黑色的指纹收集器伤不起啊……

●给大家解释一个名词：“原XX杂志实习编辑”的意思差不多就是试用期被炒了，当然也不排除是人家炒老板，可惜后者概率实在是低的可怜。

●《圣斗士星矢战记》让我无限怀念自己童年，每每想起这些就会很悲伤，因为我们再也回不到从前……

●我文这赛季简直就是满状态原地复活！虽然存在的问题还很多，但是！在皮队离开前的最后一个赛季，让我文重回巅峰吧！三颗星！Forza！另外切塞纳你已经上了我的黑名单了，尤其是那13号！

●我的第一个白金是BIO5，取得时间是2009年的三月，距今已过去了33个月，在这期间我的白金数增长为了62个，差不多一个月有两个白金入账，对于我这种不喜欢刷奖杯神作以及多版本游戏的伪奖杯控来说，这成绩我已经很知足了……呼~让那些白金数随随便便上三位数的人见鬼去吧！【羡慕嫉妒恨】

●光荣看样子是打算把无双系列做成“月刊”！一月来一次你以为自己是大姨妈啊！！！

●前不久索尼宣布将同一个PSN账号在PS3主机上认证的限制数降低到了两台，这让我手里的三台PS3情何以堪？【绝非炫耀帖】另外PSV也确定每台主机只能绑定一个帐号，并且存档共通不代表白金双份！

●我对自己工作这一年期间体重的增长数绝望了！我！要！减！肥！@猴哥，求经验啊……

●《银魂》新的一季越来越没有下限了，一次最多只能看一两集，不然会活活笑死的！你这个天然卷死鱼眼喜欢挖鼻屎吃甜食的混蛋，我最喜欢你了！



信件相关情报：QQ留言

一晃两个月，在307期的告白仍没作用。但谢谢小编们的祝福~上了初中，环境真的很复杂，我们学校经常打架。而彭洁仪（下面简称“她”）因为是学校田径队的，每天下午都训练。我与她一天就见一两次面，但见面也没有说过话，也只是眼神看看。彭洁仪，你可知道我多想你。在初中，隔壁班是八年级的，有个女孩子喜欢我，还说愿意等我一年，可我丝毫对那个女孩没感觉。因为我深爱她。期中考试过了许久，她说考的不好，我也对自己不满意。听说她班很多人喜欢她，我也很担心，担心她被抢走。圣诞节又到了，还记得去年送你的一大袋礼物嘛？今年准备送你小巧而内容丰富的一个礼物，至于是什么，到时揭晓。你总是叫我不要送东西给你，说怕花钱，但我觉得这没什么，祝你天天开心。我，依然爱你。我，依然等你。

------改变心情的分割线------

DR越来越精彩了。上次看到龙哥热线时，有人问DR赠品的事，我想问，DR真的那么困难吗？我有个朋友叫何锦涛，他也是游戏迷，他有台PSP。我和他很好。祝陈元通与李敏丽幸福吧。祝姝龚琪雅、李晓蝶、彭瑞林也能找到自己的幸福。怎么DR上经常看见错别字？（求回答。）好了，不多说了。小编们依然要注意身体健康。祝小编工作顺利喔。汤米漫画依然精彩。小沛啊，要多关心大家喔！涨工资神马的必须妥妥的（某人乱入）

——广东河源 栾生仪世



艾德桑曼利：少年……不得不说你的毅力真的是，呃，好吧，让人惊讶的甚至不忍心吐槽你……话说，TA看DR么？少年你干脆以后每次送TA一本如何？

猴子：八年级的孩纸就敢侈谈人生幸福了……其实我觉得现在的学生们只要别给大人惹太多麻烦就好了，如果不知道自重的话，好歹先把去医院的钱攒出来（大误）。

蔬菜汁：每次收到很长的QQ留言总是心中一喜，因为这样就可以省的码字了，哇咔咔。

小沛：我已经为孪生读者的信改了个错别字了，谢谢贡献错别字给我们这本杂志。



赤银：现在的小孩子啊，刚上初中就爱得死去活来的，真担心你们到大学都看破红尘了。



宇多田：现在的闯家真的快成告白专用地了，另外你除了错别字之外标点也是个问题。



莫邪：告白没用的话，应该是你的诚意不够吧少年，再多一些诚意啊！女人很麻烦的。



信件相关情报：灰色牛皮纸信封+两张漫画剧本分镜头草稿画+310回函卡

最近丫命很懒的说。原因是丫命最近考砸了，捶地……因为以前就算考砸也没那么烂过，咩的，劳资怎么堕落了……所以最近丫命要努力了……自己最近是不是笨了……哎……咱只是不想输而已呀……这次只有给汤米的投稿，让咱静一下吧，一下下……

——河北承德 望月命



艾德桑曼利：别在意别在意，考试这种事情都是浮云。考试分数的高低很多时候和你没什关系的，你看我们学的题，老师都不考呢~（啥啊！）



猴子：积极上进是好事，望望酱你就老老实实闭关一阵子吧……上高中功课可不能瘸腿啊。



蔬菜汁：这次彩色插画不多哦，期待望月酱的圣诞节礼物嘍，辛苦你了，语文数学加油。



小沛：很多辍学的人，后来都成为非常NB了不起的人，所以，别在意成绩了，望月童鞋。



赤银：啊咧我怎么感觉除了猴哥之外你们都在误人子弟啊喂！……你们不要这样。



宇多田：考试本来就是起起伏伏的才有意思嘛！比如上次抄到了下次没抄到什么的……



莫邪：考砸了又怎样？把老师叫过来跟咱切磋霸的说？他喵的敢不敢？敢不敢？





信件相关情报：航空快件+4页漫画草稿剧本+一张照片+311期回函卡

这一次我给汤米写了一个剧本，题目是我与游戏的成长，介绍了我从小到大的游戏历程，画得不好，电软就拿它当个涂鸦吧，总之希望能为漫画选材上出一份力，如果收到请回条短信。今天是11月8日，《现代战争3》的发售日，明天我要用350元的价格买入美版，看过预告片后十分激动。HORI的射击周边很不错，我的射击游戏共6个不算《生化4、5》，希望用这个把它和手柄用途分开。PSV是真便宜，如果我自己去趟香港买会不会更有趣？我想对所有玩家说，跟风不好。希望发售2个月后听听业界对PSV的评测再入手再说好，好游戏永远在后面。

——天津 前田庆次



艾德桑曼利：手柄玩射击的都是神-_-！有次在电脑上尝试了一下手柄，那叫一个残虐=_=！凶残的射击队友，然后玩命相对面的墙上扔手雷然后反弹回来=_=！



猴子：现代战争3卖350块……同学你买贵了。这个游戏刚发售的时候淘宝价不过300出头，这两天二手价格直逼250大关了，还包邮。



蔬菜汁：漫画剧本真的很棒，而且照片也很不错，相信这期漫画稿花了你很多时间和精力吧。



小沛：补充一下，漫画剧本要是被汤米侠选中的话，也一定要删减一些XX情节才行哦。



赤银：话说前田庆次的姿势越来越帅了。至于PSV很便宜么？一张记忆卡就好几百唉！



宇多田：第一人称射击游戏早已经习惯了用手柄，你给我的别的控制器我还不会用呢。话说PSV首发游戏里很多不错的，考虑一下吧！



莫邪：感觉每个读者的游戏历程都差不多，但是仔细一看又根本不一样，有嚼头儿有嚼头儿。





白雪纷飞何所似

之前很久以来北京周边地方都下雪了，只有这里没下，不知是不是热岛效应还是什么别的原因导致的。不过到了12月之后，总算是下雪了。起初雪花很细小，像盐粒，后来逐渐多而且密了起来。到了接近中午的时候，地面和房顶都白了。看来这一雪是不会太小的了。只是晚上回家的地铁估计会很挤。

现在在人大附近上班，闲着没事跑到人大的食堂买了张临时饭卡，重温了一回大学食堂的感觉。现在的大学食堂不错，吃的比我上学那时候好多了，当然价格也贵了不少，但是依然比外面便宜。哥们以后就在这里混饭吃好了，不知人大的同学们有没有本刊读者，请你们不必担心，虽然我是校外人员，但是我很讲卫生的，绝对不给各位同学添麻烦。



电软官方博客 留言摘录

来 飞天一蛤：

小编希望的PS4的机能是什么样的？

回 蔬菜汁：

最好能把元神带入游戏世界，如果OVER的话肉身也不会有所损失。

来 蜡笔小p：

我的猎人水平越来越差了……

回 蔬菜汁：

我就没怎么猎人过~

来 飞天一蛤：

不好意思了……看错标题了，最近大作应接不暇都玩不过来了……确实有点时间不够用了，等到寒假把遗憾都补了，最近三公主的PJ之路又有了新起色，不过又得养狗了，不过kakatoro也很给力，自制就靠他了，等那时又可在长假里风光一把了！（虽然对SONY有点残酷），等有行货之时我必定支持，到那时网站绝对会给力的！最近北方降温了，小编们一定要注意身体喽！

回 蔬菜汁：

……你到底想怎样啊？飞天！

来 凌羅伊：

明天是我表妹的生日，同时也是一位好朋友的生日，我想在这里为她们……厄～这里不接受点歌了？不是？？哦～莫非是不接受非“机油”点歌？神马！！从来没有？？？表开玩笑了！！！

昨天翻看最近一期电软时意外的在龙“X ”哥热线看到了自己的名字，很欣慰以这种形式也算是为电软做了贡献。菜弟，请允许我选择用这将让为你重新注满年轻活力和优越感的称呼作为诚挚的开端，关于FF8的的讨论我想该让它保持过气了，但不得不在此表示我并无对制作人员职业素养的质疑。只不过飞狐外传可以留下最后那一刀的悬而不决，相似的困扰也许一样的会发生在其他情境，仅此而已，甚至我们可以猜测任何一个团队都有可能或多或少的存在猫和吃猫鼠的冲突。

作为不是以冒险为生的我们，日常工作大多是普通的，即使时时抱着文艺的心，也难以杜绝2B的瞬间。所以电软的各位，请务必坚持强颜欢笑吧，“机油”需要你们。

事实证明智能手机终不如电脑好使，而现在按着它的我也必须说在无意义的会议中它远比电脑好使~嘘~~

FYI：我已续订明年的电软。

啊，还有，我很爱我GF！

写到这里我想明眼人都明白本篇的重点了，嗯，你懂的。

回 蔬菜汁：

嗯，不太懂，多谢支持。对了，弱弱问一下，“机油”是什么意思吖？另外，欢迎把后年的杂志也提前预定了。（赤银：基友的意思。）

来 飞天一蛤：

313期都出了，312期我还没买到，这是什么世道啊！



信件相关情报：灰色牛皮纸信封+310回函卡+一封告别信

话说前段时间忙于生活中的琐事，很久没给闯家写信了，今天刚买到新一期杂志，发现自己夏末整的一张自拍照被汤米放在漫画里了，突然觉得人生如梦一场，说不定现在正提笔写信的自己也不过是一张照片的缩影而已。有汤米的联系方式吗？我想要来这期漫画的电子版放在QQ空间里收藏。

这段平淡无奇的时间里，疯兔做了一个艰难的决定——最后一次给《电软》写信！产生这样想法的原因很复杂，但是在下觉得自己必须告别一些旧日的生活了。刚入秋那段时间《电软》刊登了几期老游戏回顾专题，在下怎么看都觉得难以满足自己的阅读饥渴，可是在下的学生（一个九零后少年）却对那个“生化”系列回顾赞不绝口，也许我真的已经慢慢老去了吧。看着每期“闯家”中各种热血沸腾的学生们激情飞扬地来信叽叽喳喳讲述自己学生时代的点点滴滴游戏生活，渐渐有些熟悉地陌生，总觉得这些少年们讲述的是史前的事情，或者是另一个星球的事，和自己枯燥的上班族生活风马牛不相及。那个年代和自己一起看《电软》给“闯家”写信的同龄少年们现在都已消失的无影无踪了吧？难得《电软》这帮不上道、没追求、没前途、没人爱的“死八零后”小编们错爱，经常不惜篇幅大段刊登在下的来信和投稿，每念于此，不尽感激不尽。现在我觉得自己应该离开“闯家”这个难忘的栏目了，把更多的空间留给90后和紧随其后的00后们吧。也许现在的少年们从小浸淫在网络中不爱写信码字了，但作为一个曾经激情燃烧的80后大叔——不对，是大哥，还是劝各位网络时代的孩子们尝试着写写手写纸质信，这种古老的通讯方式自有一番浪漫情调，还能锻炼写信能力与思维，获得的乐趣绝非博客匆匆留言和QQ聊天可以比拟的。希望能在日后的《电软》中看到你们的妙笔生花。

收集齐今年全部24期《电软》后，明年不打算再买这本杂志了，本来乌海这个小城目前只剩下竟人书社一家书店卖《电软》了，自己这种老男孩再强行从弟弟妹妹们手中抢占一个购买名额实在很不像话。暂时告别《电软》了，希望这本生命力如小强的老杂志能再次燃烧小宇宙。

——内蒙古乌海 疯三月兔



艾德桑曼利：什么时候再见吧！多年后等你再回头的时候，这本生命力堪比恐龙时代的小强的杂志仍旧会熠熠生辉的！



猴子：人都有一个从小变老的过程，尝试着去适应吧。不愿跟弟弟妹妹抢杂志没关系，电子游戏软件发行部欢迎您的邮购。



蔬菜汁：漫画已经发给三月兔了、就当作年末礼物吧。我想问，上次照片里无数小裤裤是你的吗？



小沛：很高兴三月兔能陪伴杂志这么长时间，一直以来谢谢你了，以后多保重哦。



赤银：多情自古伤离别，能哪堪那啥那啥。别了，威斯康辛。好吧，此条没啥意思。



宇多田：很多人也许会认为在杂志上登这种类型的信件，这帮编辑脑袋肯定被门挤了，但是报喜不报忧也不是件好事，期待觉醒啊！



莫邪：从弟弟妹妹们那里抢杂志吗？他们不是应该每月固定送你杂志当做保护费吗？大哥兔，你这混的可不怎么样啊！

このコスモが燃え尽きるまで……



- 最近劳动强度有些过大了。感觉这样下去过劳死就是我的下场啊……明明我真的好想再活五百年的说……
- 人的一生到底追求的是个啥子呢？功名利禄？非也。此等身外之物，生不带来，死带不走，求它何用？以前的我的话或许会说，求个乐字就好了。人生得意须尽欢。何尝不是如此？
- 有些人的人生一波三折，嘛其实大家都是如此吧。何必怨天尤人，做自己就好了。
- 不知为何一直很能体会父母心，但关键到了自己身上却又往往无法将道理致用。或许我还不过是个不懂事的孩子吧。
- 有梦想的人总是最闪耀的，人，不能没有梦想，不能安于现状。但为什么人总是那么的懒呢？
- 前两天不知为啥消化不良，然后接着又拉肚不止，好了之后又感觉犯痔疮了……我这是在搞哪样啊喂！在这里特别感谢拉肚中菜汁叔雪中送炭的良药。叔是个好人。
- 12月的第一场雪，似乎没留下什么。只见风愈大，天愈冷了。

向阳的花卉。



虽然经常能见到大家，长时间阅读着来信,可是出现还是第一次。首先送上冬季的问候。我可是kilakila地守护着闯家（喂!）的家伙们之一唷！虽然总是坐在电脑前、运动量不够、只穿着运动服会很快冰块化、还是能有一点“萨卡亚罗贼”的精神就好啦。于是就画了这样的形态出现。

美编室窗外对着一个小花园，前段时间下雪，落雪的树看起来很有圣诞气氛。从南方来的人很少见到落地不化的雪，更难得有机会看到河流慢慢结冰的过程：先是朦胧薄薄一层，而且因为水流冲击而开裂，冰面上总有小碎冰片。我每天都会看看它的“进展”。

从能看见各种花卉的8月、一直到如今晴朗的冬季，似乎真是很短暂的一段时间呢。对了，据说后海那里到了更冷的时候，会有老人敲开冰面，扑通扑通地冬泳。

买了无尽传说，不过一直没有时间玩。和赤银菌一起玩真是太好啦哈哈（因为人家能翻译吧！）

柜子里有很多过期的《电击魔王》，真是好福利。

北京cd6同人活动在12月的18日，大家有空就去农展馆玩玩吧。记得去看看D04唷。



信件相关情报：灰色牛皮纸信封+309回函卡+一封长信

各位小编你们好，看了电软七年多，第一次给家写信，真是惭愧惭愧。希望你们能把这封承载着一把又一把辛酸与泪的信登上家，我跪谢了！（千万别像高考评作文一样，几秒钟就PASS了）七年前，我还是一名小学生，在我们这个很小的县城里，当时大部分孩子都只能玩FC，玩MD的都算是前卫的了。而我似乎出生就对游戏有着不可抗拒的热情，一放假我便去哥哥家玩PSone，最爱的游戏Biohazard（没有用生化这个名字是因为我觉得游戏里读Biohazard太feel了）。当时乃至现在志同道合的人少之又少，我只有把游戏时的那种喜悦与自己分享，生活有了游戏而快乐但不够精彩。那天，我从旧书摊看到了电软也是第一次看到专业的游戏杂志，我的心呼呼直跳掏出了五元（过期的一本，五元在我小学时也是一笔巨款啊！）我买下了它。捧着它我整整看了十天（就是先下来看，下课看，上课也看……），我感觉到一股股暖流流入我的心间，原来有很多人和我是一家，我就像离群的大雁找到了方向，生活一下子丰富多彩起来。接下来的几年不管我手头多么紧也要买电软，唯有如此才不会让我与世界与家分离。

悲剧还是来了，中考来临。妈妈本来就对关于游戏的东西有着别样的抵触情绪（中国的家长啊！），这次她将我所有的电软送给了收废纸的老大爷。每天看着那老大爷的憨笑我也对他一笑，可那天我感觉他是在狞笑，而我脸上流着泪心里淌着血。像失去了一位最亲密的朋友，我感觉到世界的阴暗，两个月，我没和妈妈说一个字。

那次中考我考的很好，妈妈这才继续允许我可以看电软。一年多的分别使我加快了向书店的脚步，但当我拿起新电软的那一刻，我再次迷茫了……（此处省略很多哎呀呀灭哇哇的感人情节500字左右）

我们这也就这样了，我只能和电软这位朋友相依为命了！希望在这一年里电软办得更好，我们共同努力、进步。

——辽宁朝阳 燕洪涛



艾德桑曼利： 热泪盈眶泪如泉涌眼泪婆娑以泪洗面呼天抢地啥的对么……（最后一个词用错了貌似……）某艾的DR一直在书架上各种塞，于是我妈都懒的收拾了=w=



猴子： 7年前也就是2004年还在玩FC……同情一下。现在应该也玩到PS3了吧。



蔬菜汁： 脸上流着泪心里淌着血这句用的真心好，要是语文作文的话，凭这句就给你多加5分。



小沛： 接下来的一年里也希望和各位荣辱与共、让我们共同进步努力下去吧。



赤银： 话说莫爷哪里去了？被楼下某人你挤到哪里去了？莫爷你快回来~



宇多田： 我也非常喜欢日版生化危机开场按下开始健后的那一句BIOHAZARD！尤其再加上手柄的振动，那感觉太无敌了！另外猴哥的推理应该没问题，为什么2004年左右的时候你们那边还在玩FC？



天津玩家前田庆次最新造型!



信件相关情报：白色普通信封+310回函卡+一封好几张信纸但是懒得数到底有几张的长信

上次投稿已经是一个月以前的事了，最近一段时间过得很是X疼，让我们来回顾一下：“想寒假去日本就给我考及格了!”随着老妈的一声怒斥，我被接回到写字桌前，半个月前那个“水贴之王”，如今已经威风扫地了。十一月过后，期中考试如同梦魇一般在像我这样冰清玉洁的少男少女边挥之不去……苦B的是，高中新课件以后实行分段什么分制，修不满学分木有毕业证……整的跟特么大学似的。更惨的是，我之前已经在学校报名参加了寒假的日本7天游，老妈说必须期中考试全及格，这让数学和地理基本等于白丁的我情何以堪啊~无奈，这半个月之恩那个闭关修炼了，就算没法儿全科制霸，相信老妈还是不会太为难我的。阿门，愿汁叔与我同在。这篇稿子可是我在自习课老师眼皮子底下写的，汁叔你不许不登哦，不等不厚道哦~

另外祝贺艾德桑曼利童鞋在集中营内修成正果！记住我们的约定。

——北京朝阳 李文浩



艾德桑曼利： 哈……IELTS感觉是很久远的事情了。干爸爹少年！预祝你修成正果～去日本的话，要寄照片啊～



猴子： 考试及格就能去日本玩……由此可得三个结论：第一，你家不差钱；第二，你老妈很疼你；第三，你还是长点出息吧，除了及格之外还有很多上升空间的。



蔬菜汁： “水贴之王”李文浩你好，希望你积极写信早日成为闯关族的家这栏目的写信之王！那样就可以成为真正的电软之王了！



小沛： 在自习课老湿眼皮子底下写信这做法太不好了，怎么也应该等老师转过身再写啊。



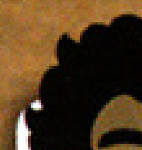
赤银： 这还是高中啊喂！挂科挂的还真是和学校的制度看齐，都跟大学似的了。



宇多田： 现在的小孩子怎么这么幸福？学校还弄什么日本七日游，我那时候连长城一日游都没有的啊！你们是要搞哪样啊！



莫邪： 喂！乃最后这条祝愿怎么读起来有点怪怪的，约定是神马？神马约定啊喂？



信件相关情报：银川兴庆区石油城特别信封+309回函

Showgirl中CAPCOM的一个宣传妹妹真漂亮，就是那个圆脸单独的，我看了后直流口水，睡不着觉，不知道杂志能不能代为介绍一下，很想认识一下，因为我现在是真正的孤家寡人一个，独身一人，您们杂志也怪，拍摄那样的美人干什么，让我们读者一天到晚最终幻想不停。

——宁夏银川 马一平



艾德桑曼利： ……童鞋，你让我都不知道该用啥词来吐槽你了。咳咳，如果说买C社游戏抽奖带回MM，你怎么看～？=w=



猴子： 美女的照片就是给单身玩家看的，就好比《男人装》《花花公子》这类杂志一样。本刊非交友杂志，恕我们无能为力。再说了，就算是能联系到那个showgirl吧，我们还能从日本把她拿麻袋装回来么？



蔬菜汁： 其实不只你，我们都很想认识一下这位美女，如果你有路子的话记得告诉我等。



小沛： 完全同意楼上发言。另外，不要总是最终幻想，你也买个摄像机啥的去现场摄吧。



赤银： 你说的卡普空Showgirl和楼下这张图貌似不是同一个人吧？如果我眼没花的话。再说了，就算俺们给你介绍认识了，你会日语跟人家交流么？不行吧，果然还是学习重要吧？



宇多田： 话说就算告诉你资料，你也还是孤家寡人一个啊，这点你有想过吗？



莫邪： 为什么没有showboy这个栏目？代表编辑部部分员工抗议抗议！严重抗议！



银川读者马一平的福利贴图

《电软》回函卡讨论话题

你玩的最拿手的游戏是哪款？无论新旧，拿出自己的最好成绩来炫耀一下吧。

马一平 宁夏银川 《生化危机4》通关在4遍以上，应该讲最后的那4个模式我有3个打到了10万以上，对于我这种手慢反应慢的玩家应该是空前的纪录了，因为我花大力气练了！

《最终幻想12》通关了，说不上拿手，只说完成度游戏度99%以上吧。

《恶魔城月下夜想曲》很喜欢，说不上通关，因为盗版碟根本没质量，地图施展度只有70%多一点。《PS合金1》堪称经典，但也没玩完，盗版就是没质量，很喜欢，达成率只有80%多一点。PS3没有X360yemeiyou，也不晚了，没心思，腻了。我给您们写信重在参与！！

曹越 "桐生越马" 《波斯王子》三部曲连续玩最高难度，20小时内全部通关不死。《鬼泣1》（Normal下全S，Hard以下2/3S，DMD……）。《如龙2》（无伤过EX-HARD最终BOSS乡田龙司与金大津，并且都在红血状态后直接秒杀【QTE】）、（无伤过斗技场三猛兽，半血过斗技场古牧……唯一美中不足就是难刷钱，看到网上别人都几个亿，而自己还只是带着3、5千万，屁颠用SL大法赌轮盘一百万押红黑，然后换金盘子卖10万一个……）《如龙黑豹》（玩打工奖杯全得，打斗技场得了斗神护符以后喽啰秒杀，拉面店每次连击过4）《大神》（自称妖怪牙达人）无双大蛇Z（天阵+旋风+背水+弯曲+神速全Lv10，只按攻击键速秒杀全武将好几次，激难模式好几次某吕智刚出来，CG没来得及播就死了）现在能想到的就这么多了，以后有什么再来补充吧！

话题2：说个你认为最好笑的笑话和大家分享一下吧，欢迎原创。

曹越 "桐生越马" 故事发生在北京东城区某编辑部内，某猥琐大叔上厕所，扔完炸弹后发现忘带纸，他不断向旁人求助，只因他人缘粉差，众编无人救济，猜猜他如何弄干净出来的？（80分邮票？非也！）他着急地挠了挠耳朵，发现还有一根烟，情急之下就用上了，结果纸太小，虽然弄干净了，手指上还是沾上了。本能性地甩了下手指，结果打到了墙上，当时是冬天，北京很冷，这一下打得，手指钻心的疼。他就不自觉地把手指放进了嘴里……

然后，就木有然后了……

周成 安徽六安 1.有一个人，名叫山七，有一天，去了干子制造厂（food），突然掉进干子力了，最后，就有了远近闻名的山七干子。（味道不错哦！）

2.站军姿时，某女生叫道："报告！有蜘蛛！"教官满脸惊讶地问道，"有只猪？猪在哪？"

蒲智 四川成都 听同学讲的，A说，"我给你们说，你们晓不晓得西游记咋唱的？"我说，"你挑着担，我牵着马……"，A，"对头！我给你们分析一下，唐僧是骑马的，孙悟空是开路的，沙僧是挑担的，所以牵马的是……"我无语了。



信件相关情报：QQ留言

本来我觉得像我这样儿的男的，就知道买游戏、玩儿游戏、看动画。是不会有什么妞儿爱上我的。但是有的事儿就是这么寸，有天无意之中上q，无意之中上面儿意外的没有人，无意之中我闲的没事儿干加人聊天儿，结果无意之中加了第八页第三个人，就是我们家奔儿头。

实际上我早就知道她，但是一直无法对号入座，也就一直没往心里去。原来店里来过俩人儿一男一女，来刷psp贴膜儿什么的，完后我哥们一眼就看出那机子是翻新的（因为那时候1000的机子不可能有全新的），完后奚落一番之后，那俩人走了。完后我去店里时候哥们儿问我干嘛不早点儿来，说刚来一女的倍儿好看，真想把那男的给做了然后把女的扣下，我说你丫为什么不给扣下，为什么不给那男的做了，哈哈。

我俩第一次出来约会的时候儿准备去西单玩儿太鼓，她跟我说自己的psp买完之后刷机在南城某某某店里，被店里的人说是翻新的，结果别扭半天。我说哈哈，就是你啊闹了半天，你买翻新机子太真性情了啊。然后从头至尾给她叙述了一遍，她自己也觉得特别不可思议。哥们儿觉得这就是缘分。

她喜欢我戴着眼镜玩儿太鼓鬼难度一丝不苟认真的样子，喜欢我送她的3ds，我们共同喜欢的东西有很多很多，她跟我一样有的时候儿想法儿也怪怪的，我们即使在一起聊一些无聊的话题也不会觉得没劲，可能本身我觉得在一起一块儿待着就是一种幸福。

最后，希望大家祝福我跟我们家奔儿头，咩哈哈。

P.s的p.s:以后有新硬件新问题出现，哥们儿一定会为大家奉上第一手测评。

P.s的p.s的P.s最后的最后，告诉大家，少年是要通过努力才能得到友情与爱情的哈哈。以上。

——北京宣武 波列斯拉夫斯基


艾德桑曼利： 真心祝福一下！能在一生中遇到的20000+的人中找到这么一个人，然后再能走到一起去……斯基君好rp

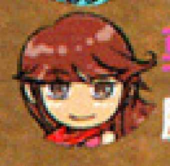

猴子： 啊，那位银川的马读者看见没，想要告别孤家寡人的话就勇敢大胆地行动起来，不要光看着美女照片玩最终幻想了。


蔬菜汁： 一直以来麻烦"斯基"撰写无偿硬件方面的测评稿件给龙哥栏目，真是辛苦你了，假装祝一下儿。


小沛： 应该提前通知我上照片的事儿，我抢先一步把女孩边上内男的给修掉……


赤银： 请恕我冒昧的问一句，波列斯拉夫斯基是右图上左边这位没错吧？请告诉我对的！

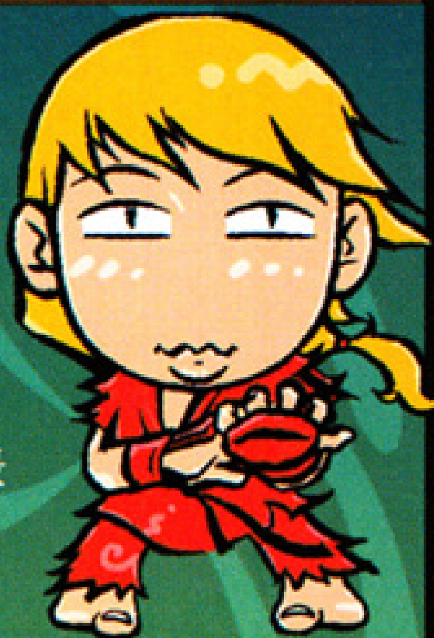

宇多田： 我不要你的第一手评测，你就给我来个PSV就可以了，到时候我给你各种祝福！


莫邪： 又能玩游戏又能泡妞的人生银家全都去屎吧去屎吧去屎吧……



北京读者"波列斯拉夫斯基"和女友"奔儿头"

小沛：还有《大蛇无双2》和PS VITA……



- 2011年就要过完了，今年的败家举动频繁，年末在游戏上投资特别多。到目前为止，今年还剩下《大蛇无双2》、PS VITA，以及PSV的几款游戏想买。工资是铁定不够了，回家努力做家务，期待老婆开恩吧。
- 菜汁很有同情心，用已婚青年的身份在某参加《非诚勿扰》的男嘉宾的微博上留言表示支持，对方竟也回复感谢。不知道这家伙图什么。
- 宇多田在某网站上查到自己的PSN奖杯排名为港服的第58名，我也很好奇，让他帮我查查，结果排名信息没有显示。好吧，我承认我目前才5个白金杯，奖杯总数也才600多个。但我好歹也买了30多个正版游戏了，让我进个排名会死啊！
- 圣诞节什么的，太讨厌了。谁借我点儿钱买礼物啊？放心，不会还的……

龙哥热线

本周龙哥再次缺勤，也是由小编蔬菜汁临时代班龙哥热线栏目。

请各位对龙哥有着别样感情的读者谅解。

前言

就在“代班龙哥”赶做这期“龙哥热线”栏目的时候，窗外下雪了。游戏玩家遇到困难难以解决的时候总是会望向窗外，期盼有个超人什么的来解决一下。而我们小编也是一样，收到了来自读者们的问题，这些本来指望有个超人什么的来解决一下但是其实根本什么都没有结果抱着试一试的心情在贴吧、官网或者干脆寄信过来的苦逼读者们还真是可爱，看着这些根本没遇到过的问题，不禁头皮发麻，做了一些扯着脖子干瞪眼之类的动作以后，不禁望向了窗外，真心希望窗外能有个超人什么的来帮我回答这些根本不可能回答出来的问题。等了一会儿确定没戏之后，我淡定地揉了揉干涸的眼睛，做了一分钟眼保健操，眼睛累了就要多做做眼保健操，坐久了的话自然就要做一下第八套广播体操。回归正常之后，我又开始坐到电脑前，面对这些难题，这次我终于回归正常心态，要用自己的力量来攀登珠峰，1、2、3走你！

Q 1.请给一张FC《街霸12人》的绝招表。2.NDSL有哪些限量版？3.请推荐一个NDS的好玩又耐玩的游戏。

——安徽六安 周成

A 有关第3个问题，NDS的游戏很多，不知道你喜欢玩哪一类？音乐类的话应援团不错，而且各种难度；动作类就马里奥吧；RPG的话，塞尔达；SLG的话高级战争推荐给你。欢迎大家补充。

第2个问题，NDSL限量版有马里奥限量版，多啦A梦限量版，FF3限量版，马里奥与大金刚限量版，口袋妖怪限量版，独角兽高达限量版……很多很多很多很蛋疼。

第1个问题，FC《街霸12人》时代太过遥远，属于虫吃蛇咬、光杆没毛、破烂留丢那一类，所以小编找朋友问了一些，不一定准确，欢迎大家补充。

（P：拳 K：脚 ）

RYU
1: ↓↘→ + P
2: →↓↘+ P
3: ↓↙← + K

KEN
1: ↓↘→ + P
2: →↓↘+ P
3: ↓↙← + K

GUILE
1: ←集气→ + P
2: ↓集气↑ + K
3：跳起后近敌 + P
4：跳起后近敌 + K

DHALSIM
1: ↓↘→ + P
2: ←↙↓↘→ + P
3：空中↓ + P
4：空中↓ + K

CHUN LI
1 : K 连打
2: ↓集气↑ + K
3：跳起后近敌 + P
反跳:跳到屏幕里后拉↗
4:空中↓+中P

ZANGIEF
1: 3P 同时押
2: 近身转一圈 + P
3:近身↓+中P
4:近身↓+重P
5:近身一段距离 ↓+重P或中P
6:近身一段距离 ←或→+中P
7:近身一段距离 ←或→→+重P
8:斜跳↓+重P

BLANKA
1: P 连打
2: ←集气→ + P

E.HONDA
1: P 连打
2: ←集气→ + P

M.BISON
1: ←集气→ + P
2: ←集气→ + K
3: 3P押住,再同时放开

BALROG
1:↓集气↑ + K 跳起后 + P
2:↓集气↑+ K 跳起后近敌+P
3:主场↓集气↑+ K
4: ←集气→ + P
5：跳起后近敌 + P
6:跳到屏幕里后拉↗
7:←←

SAGAT
1: ↓↘→ + P
2: ↓↘→ + K
3: →↓↘+ P
4: ↓↘→↗↑+ K

VEGA
1: ←集气→ + P
2: ←集气→ + K
3: ↓集气↑ + K(空中可控制方向）

Q 3ds里视频在eshop上的，怎么下载来看？怪物3g的不会下。

——蜡笔小p



A 在咨询了某读者硬件专家“什么斯基”（本期闯家有他照片）之后，得到这样的答案，现在eshop，小P你说的内视频已经不能下了。

Q 自从某此刷了新系统之后，PSP就出现改名秒退现象。即无法改变昵称也无法在游戏中返回到XMB界面(按HOME会问你是否要退出游戏，但此时方向键无反应，游戏中则任何按键均正常，除START键）。这是神马鬼情况？

——牛肉伊面粉

A 不知道牛肉君你刷的是什么系统~下次记得来信补充哦。

Q 怎样从香港官网上预定PSV（内地玩家）

——孙替毅

A 当现在已经定不到了，杂志出的时候机子都快出了，等普及吧。

Q 《什么时候出《怪物猎人4》？

——453927298

A 没公布确切的发售日。

Q 我很想知道psv游戏多少钱大概，看了日版价格，我都没买机子的动力了。罪恶的汇率啊

——lyc456739

A 3、400元左右起，也有更贵的。

Q 龙哥我上不了网@.@只能苦逼的用手机问你问题，1.Psp现在哪个版本可以关机后不用再刷机?2.现在买小P的话买哪个系统最好最稳定?3.前任龙哥真的离职不干了么?谢谢龙哥,你要是登了我的话我下次还来提问正经问题!!

——某读者

A 1，开机不用刷的系统是6.20 但是市面上已经没有全新的了所以不要强求。2，见回答1。3，是的是的。

Q 我最近想买个PSP原因是每次电软都赠那个啥的游戏。我想问一下是不是电软赠的游戏找个电脑拉进机子里就O啦？（随书赠的游戏不会是日语的吧）

——风月评击

A 完全正确。

Q 对了，龙哥知道石家庄有什么卖正版PSP和PSP游戏的地吗?怕找到山寨的货给人家正版的钱，如果有的话就省的去帝都了。

A 从网上买吧少年。找信誉好点的。来帝都也可，实体店妥妥儿的。

Q 请问一下菜汁叔..关于硬盘涨价什么时候才会回落？还有PS3和360的独占游戏您推荐那些？最近决定入手，求推荐

——柒木__2yo1

A 硬盘回落的话那得再等等了吧。PS3推荐：《双重国度》、《basara3宴》、《神海3》。360推荐《光环》、《战争机器》。



Q 求psp3000的各种价格比较

——大夏禹帝～龙腾

A 神州各地价儿不同，购机侃价儿需谨慎。3000目前都在一千左右徘徊，除了限定版的机器和彩色的机器。

Q 我表示还没领到新的，每次我去书店的时候，老板表情，好像不是他欠我书，而是我欠他五百万似的，买个书我容易吗……

——我真的是阿飛

A 阿飞，不管什么时候都要记得尊老爱幼是中华民族的传统美德，老板也必定有他的难处，所以不要在意这些，下次直接往地上吐吐沫试试看。

Q 请问……美妙世界徽章奥利哈康怎么取得……另：美妙世界2有消息么……再另：编辑部到底怎么走……

——弥娜的苍真



A 本来想腹黑地贴一个全徽章取得方法来着，但是思前想后还是本分点吧。

奥利哈康是掉落的，在剧情中探索吧少年。《美妙世界2》暂时还没有消息。编辑部的地址在杂志中寻找吧少年，砍死你砍死你砍死你。

Q 请问就在前不久，我拿PSP连接电脑，在连接的情况下拔出了USB线，PSP的画面一下子就没了，但是按键的时候还有声音出，我试过拔出电池重新启动Pro，但是我按他的时候，没有发出按键声，这是什么问题呢？我认为这个和记忆棒没关系，我很在乎，应该是Pro出了问题。

——广东 肖传璋

A USB充电的时候拔线有很小很小很小的机遇会把机子的电源给烧了~但是这是很小的机会~当然也不是说不可能发生。

Q 我有问题：本人是《合金装备》系列的FANS，当年最喜欢的是三代，最近新入《合金装备HD》合集（盼星星，盼月亮，终于盼来了高清重制的了，哦耶！），准备收集64只小青蛙通关拿隐形光学迷彩，并且把珍藏的第148期，149期电软拿出来参照着上面的攻略找，毕竟过了这么多年，小青蛙的位置早已忘得差不多了，但现在在高清合集中，找第10只（吊桥北边右侧的立柱顶端）的时候，却发现那里没有小青蛙，不知道什么原因（本人购买的是港版英文），而且我也重新找了两次，就是没有，难道是BUG？还是自己方法不对？因为那时SNAKE已经被THE BOSS卸了枪，只剩下手榴弹可用，后来我又先到研究所废墟，找到了把AK47，再返回到吊桥也找不到立柱上的青蛙，求解！关于六年前是如何对照DR攻略打这只青蛙的我也实在想不起来了，不过还是非常感谢《电子游戏软件》陪我渡过那些幸福的游戏时光。

——某读者

A 六年前您是如何挑灯夜战找到那只该死的青蛙的事情，我怎么可能知道，我知道的是，那时你一定拿那本电软做了什么事情，才感动那只青蛙现身偷窥被你抓住了。

青蛙攻略英文是每个区的地名，即将进入和刚进入某个区都会有显示。

1. Dremuchij South

刚开始从右边走。穿过狭窄的草丛的时候，左边有一块大石头，青蛙就在那上边。建议在即将就能滑下去的地方回头看。如果被那4棵树当住就微调一下吧。等拿了武器再上来打。

2. Dremuchij Swampland

先穿过沼泽。刚走进第二片草丛时，往右面的山上看就能发现。

3. Dremuchij North

第二个向右的岔路，顺着岔路一直走到最右边。有个带洞的圆木，青蛙就在那个树洞的上面。

4. Dolinovodno

过桥前。青蛙在吊桥左边的立柱顶端。

5. Rassvet

一层台阶前有面墙上烂个洞，从动看多去就能看到青蛙。

6. Dremuchij East

地图左边的中间部分，有一棵断树桩。站在树桩正前方，大约离树桩有一人宽的距离。往左后看，会发现紧帖墙壁有两个断树桩，上面还架着一条横木。青蛙就在那两个树桩的中间（感觉这个最难找……）

7. Dremuchij North

地图上，中间的岔路里有棵能爬的树。爬上去后往左边的山上看，青蛙就在那里。

8. Dolinovodno

这次在吊桥北边右侧的立柱顶端。

9. Rassvet

站在第一级台阶的中间部分，往第二级台阶下看，青蛙就在氧气罐的旁边。

第一次和EVA分手后（刚打完8人小分队），不要前行，想原路返回去打下面的几个青蛙。

10. Dremuchij Swampland

沼泽的左侧有一片小地方。青蛙就在那片地上的右前方，一堆树的下面。从那片陆地的前方往右看树下就能发现。

（未完待续）

1

汤米漫画专栏

宝物猎人爱情史（上）

作者新浪微博：漫画汤米

公元2035年，夏。

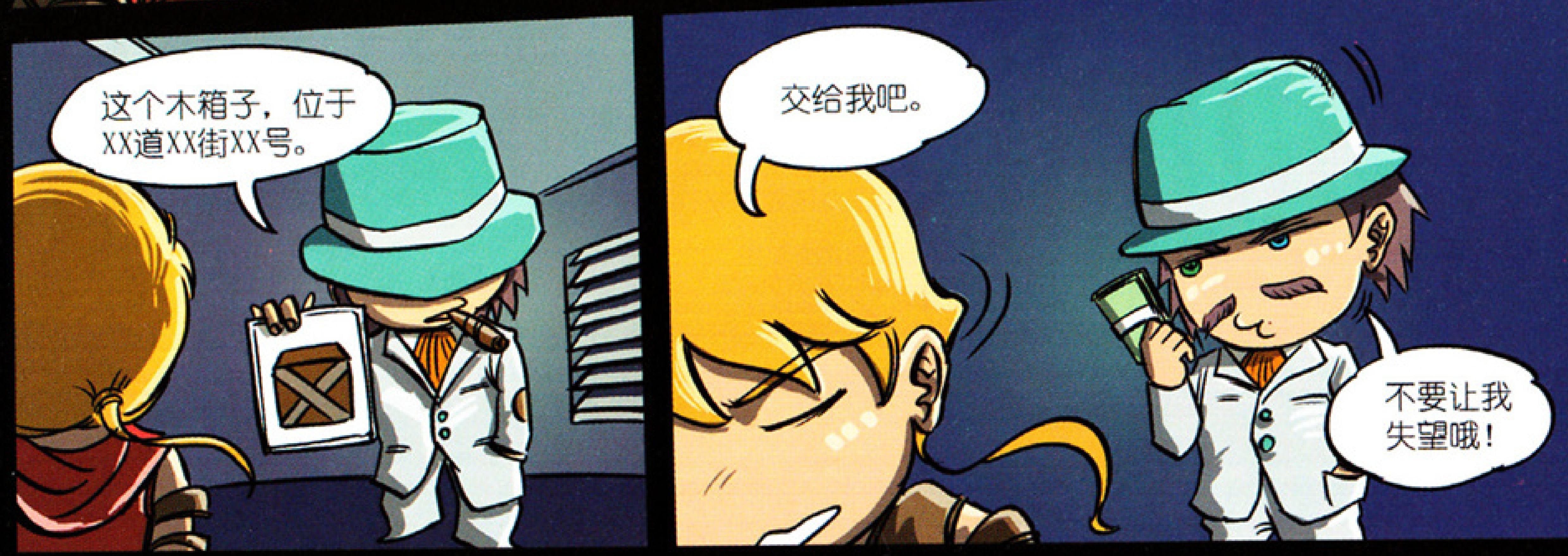
我，是一个宝物猎人。

我的工作很简单。

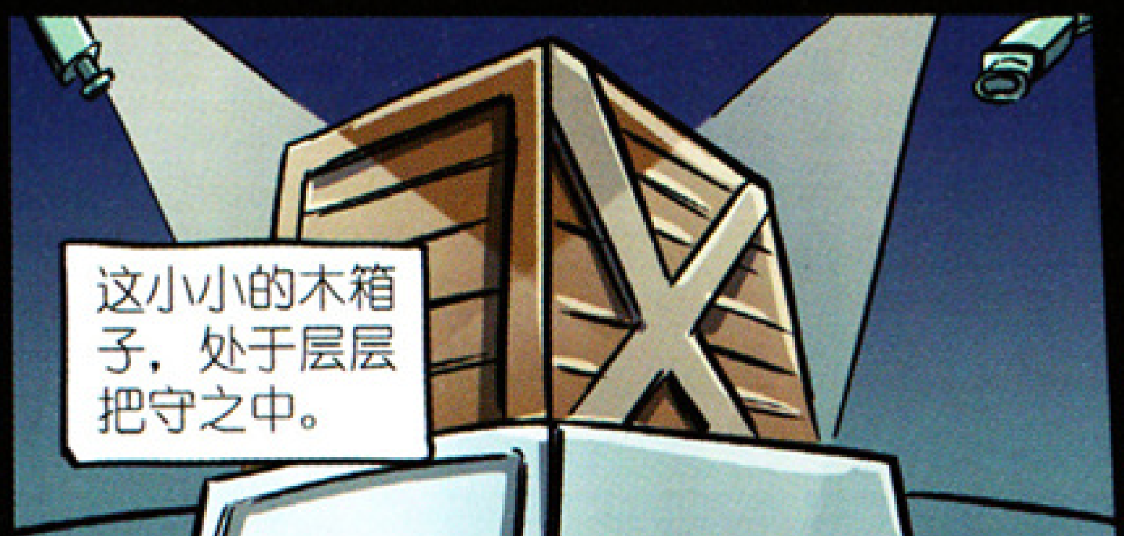
雇主告诉我需要什么，我帮他得到。



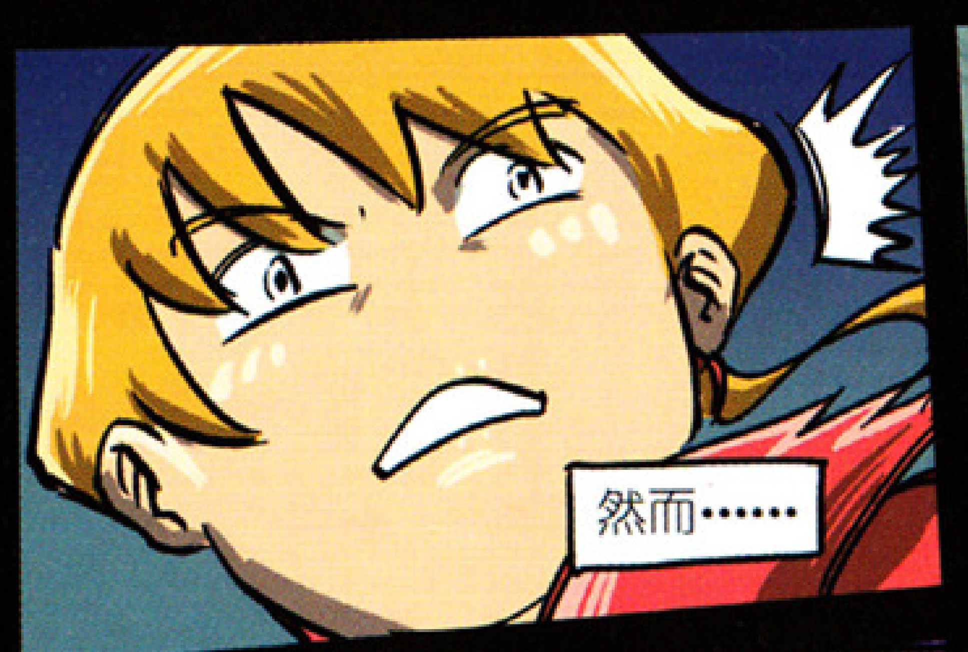


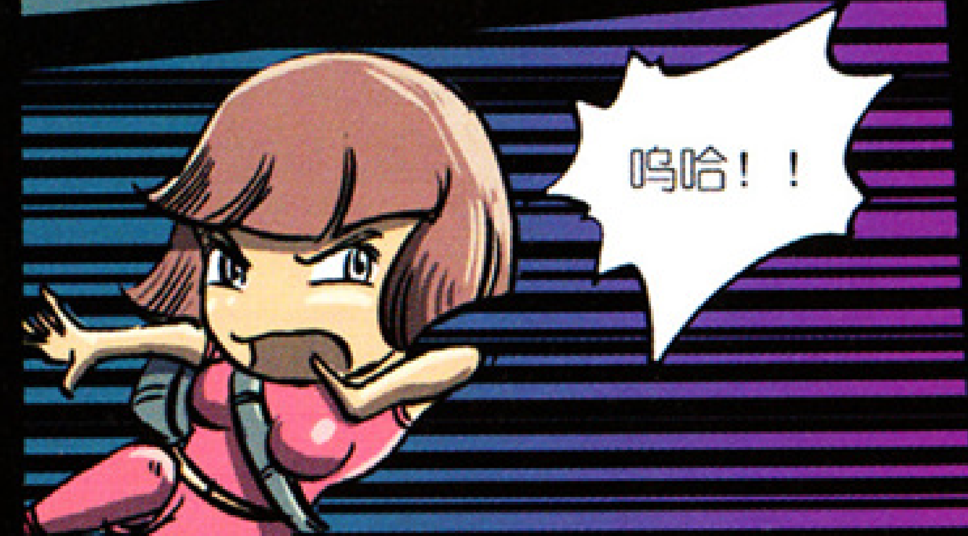


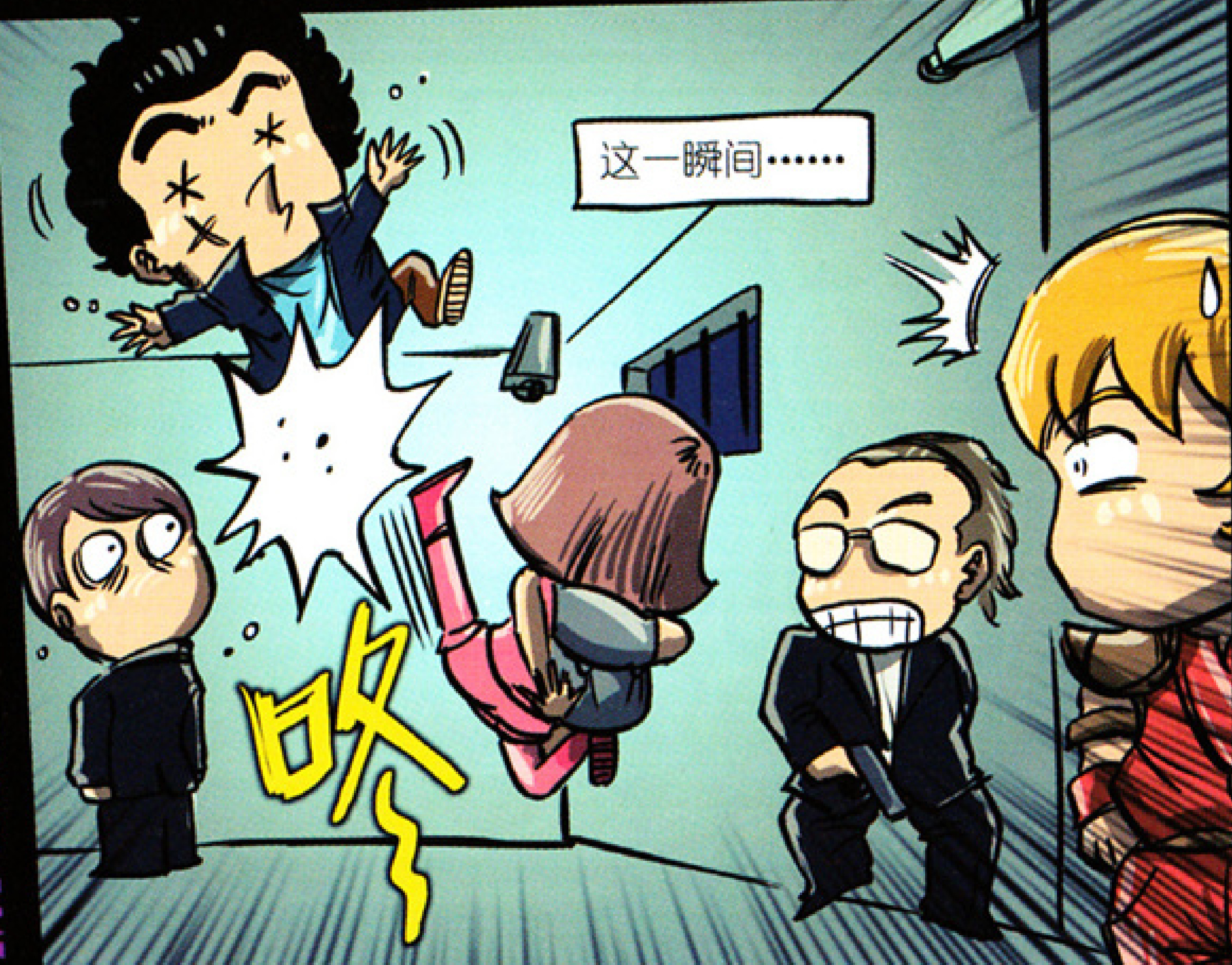














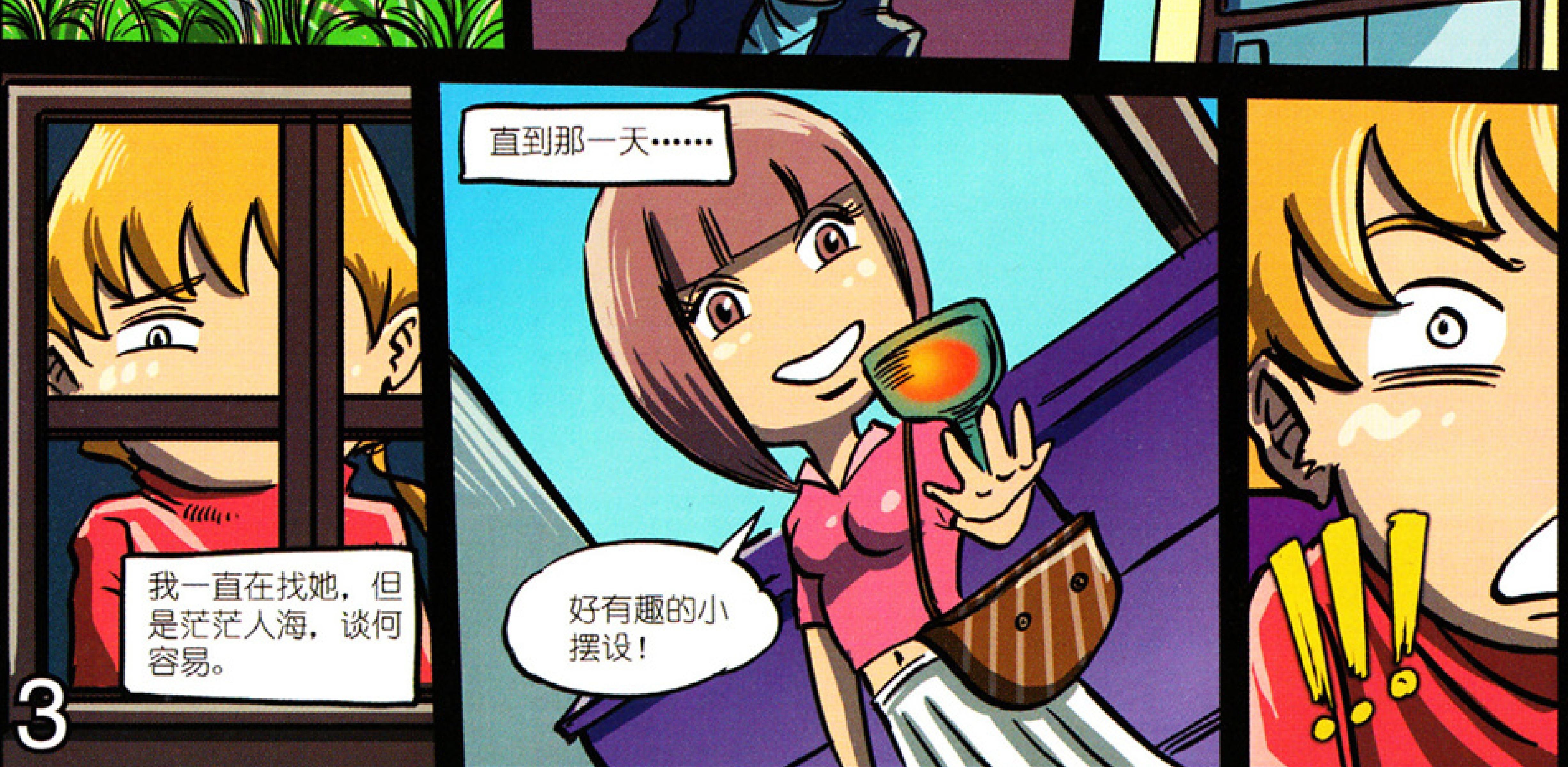
2



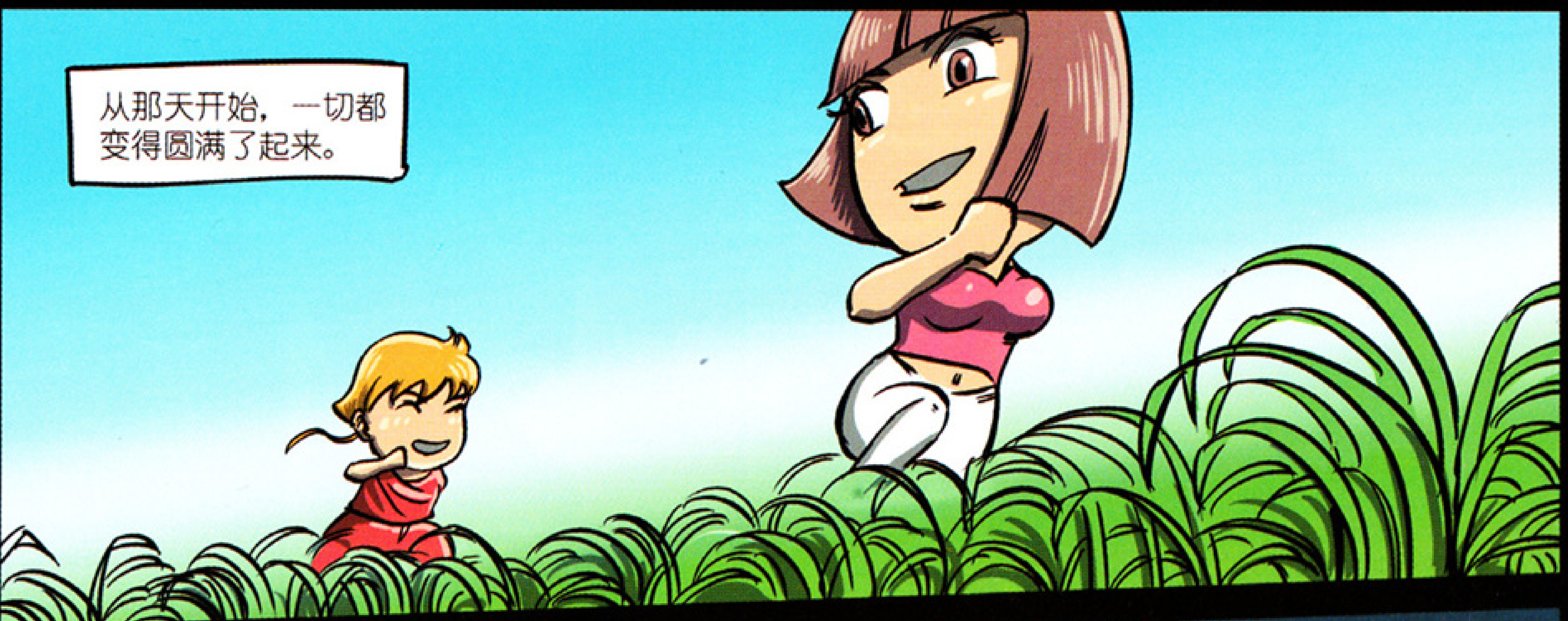
什么！？你不干了？！
东西给别人抢走了！我怎么能相信你？！
咱们走着瞧！



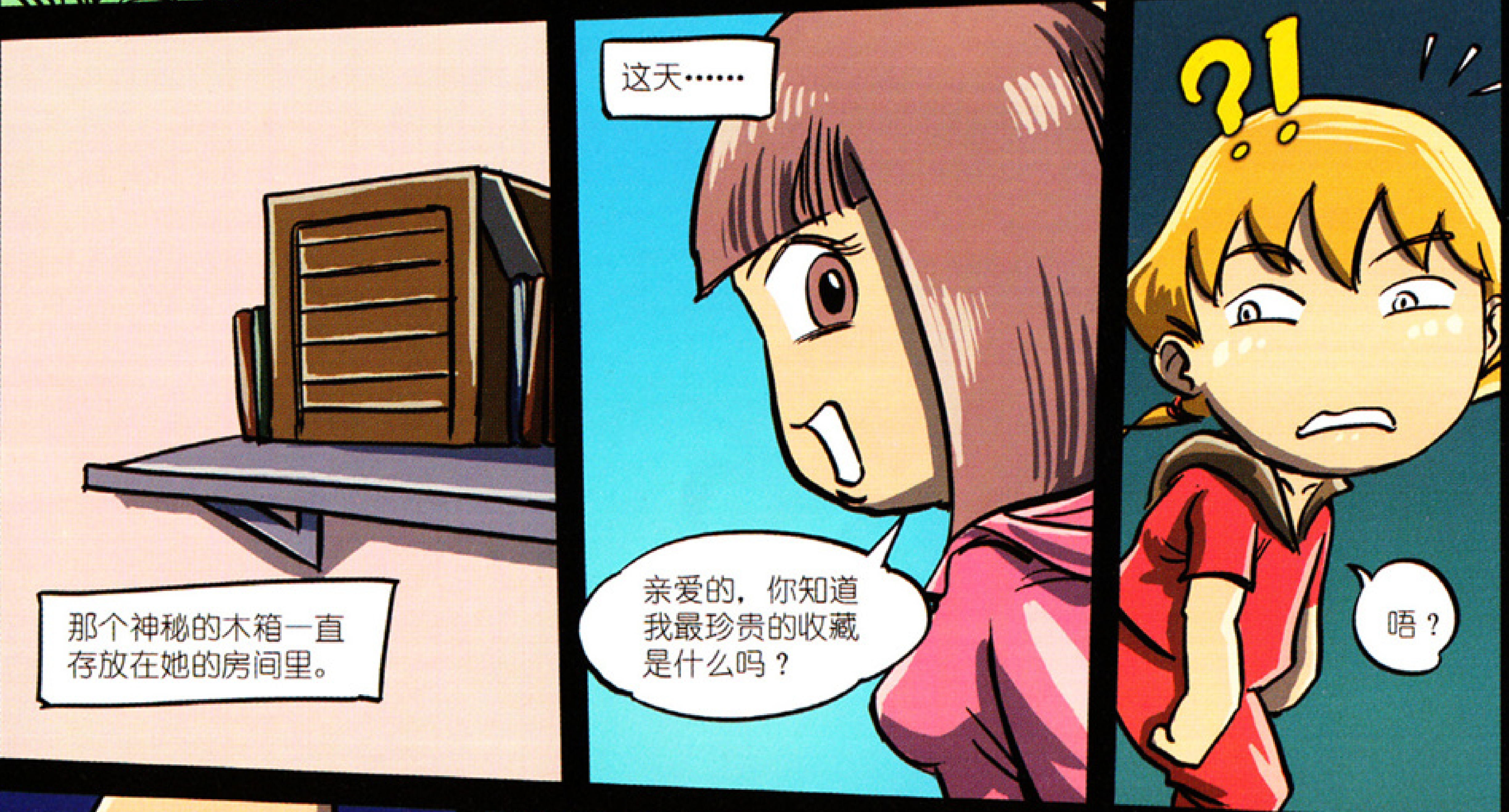
从这一天开始，我开始了隐居的生活。
为了避开……
那些一心杀死我的家伙们。
我开了一家小店，卖一些有趣的小摆设为生。
Beautiful Li



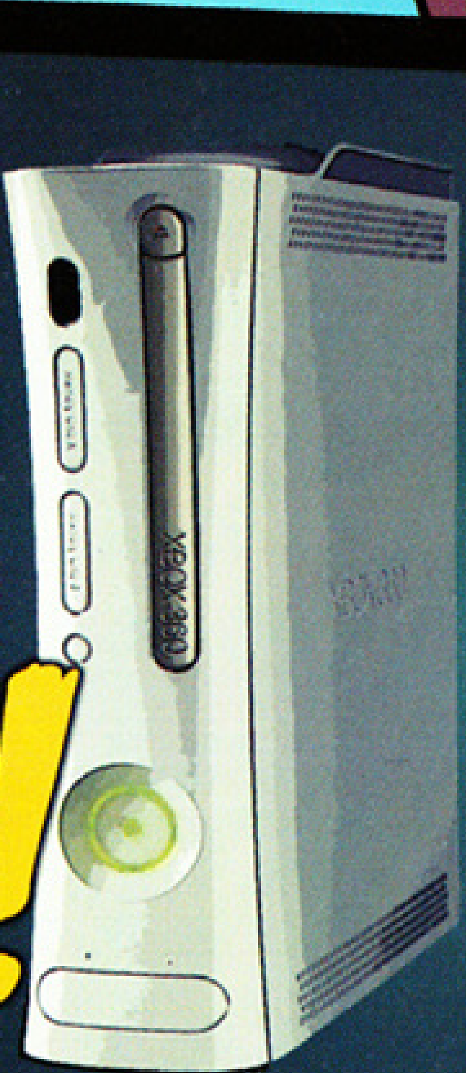
我一直在找她，但是茫茫人海，谈何容易。
直到那一天……
好有趣的小摆设！
!!!



从那天开始，一切都变得圆满了起来。



那个神秘的木箱一直存放在她的房间里。
这天……
亲爱的，你知道我最珍贵的收藏是什么吗？
?!
唔？

咔……
!!!
这……这是……
未完待续



□文/宇多田

天马座 星矢

招式名称	对应按键	招式说明
ぺがサス流星拳	○键	星矢最经典的招式，众多流星拳朝着正前方的范围攻击
ぺがサス彗星拳	R1键	集中流星拳分散的攻击为一体的彗星拳，前方直线攻击，距离很远，用来开路不错，也是对付BOSS的强力招式
ぺがサスローリングクラっシュ	R1键+○键	抱着敌人飞向空中的摔投技

作为五小强中的领军人物，星矢在本作中的威力不用多说，我个人非常喜欢R1键的“天马彗星拳”攻击，初期把这个招式等级升上去对后期很有帮助，不管是杂兵战的迅速开路还是对付BOSS的强力一击，天马彗星拳都会满足你的要求！另外首发游戏中附带了穿着射手座黄金圣衣的星矢，这个特殊版本的星矢可以使用射手座黄金圣斗士艾欧罗斯的黄金箭，这也是非常强力的招式之一，不过要注意的是射手座星矢只能在任务模式中使用，而且和普通版的星矢是分开作为两个角色登场的，所以等级什么的不是共通的哦！

天龙座 紫龙

招式名称	对应按键	招式说明
廬山升龍覇	○键	正前方的垂直攻击，范围虽小但是可以造成敌人的持续伤害
廬山龍飛翔	R1键	正前方的冲刺攻击，比较常用的招式
廬山亢龍覇	R1键+○键	损耗自己体力的究极一击，威力惊人

作为脱衣控的创始人，本作中的紫龙说实话真的很不好用，对付杂兵战的时候只能依靠一招龙飞翔，这招发招还有个提前量，效果和范围也不是很好，这让我很不爽，怎么说也是中国哥们，咋就这么不给力呢？第三招亢龙霸需要在故事模式中通过山羊宫之后才能习得，这也是尊重了车田正美先生的原著设定，不过在游戏中只要通过一次山羊宫之后就可以不受限制的使用了，当然这招是要费自己的体力的，我有一次用这招打黄金圣斗士，自己摔下来之后死掉了，实在是有的汗一个啊！另外游戏中使用紫龙脱掉圣衣之后是有一个奖杯的。

白鸟座 冰河

招式名称	对应按键	招式说明
ダイヤモンドダスト	○键	正前方的旋风攻击，近距离攻击BOSS不错
オーロラサンダーアタック	R1键	正前方直线攻击，距离中等
オーロラエクスキューション	R1键+○键	最强招式，正前方的直线攻击，距离很远但是出招比较慢

冰河是本作五小强中继紫龙之后我第二个不喜欢使用的角色，对付BOSS倒是没什么问题，就是在杂兵战中找不出什么快速清场的招式，第三招曙光女神出招比较慢，耗费的小宇宙还不少，话说这招需要在搞定了水瓶座卡妙之后才能习得，和紫龙的亢龙霸一样这也是尊重原著的设定，习得之后就可以一直使用了，这招对付BOSS攻击力和效果都非常不错，不过需要算好提前量，这招出招比较慢，容易被敌人偷袭。另外爆发第七感之后的小宇宙状态用第一招对付BOSS也不错，全部打中之后的攻击力也是很可观的，我个人不怎么常用第二招，不是说不好用，而是我个人不怎么常用而已……最后补充一下就是冰河按住R2键之后的攻击是冰之环，可以暂时性的捆住敌人，其实每名角色按住R2键之后的普通攻击和蓄力攻击都会发生变化，玩家可以亲自尝试一下，会有一番别的感受。

仙女座 瞬

招式名称	对应按键	招式说明
ネビュラチェーン	○键	正前方的锁链攻击，范围判定不大，可对单体敌人或少量敌人造成很大伤害
サンダーウエーブ	R1键	全屏锁链跟踪攻击，非常好用的招式
ネビュラストリーム	○键	正前方的龙卷风攻击
ネビュラストーム	R1键	全屏的龙卷风攻击

瞬这个角色比较特殊，刚开始游戏的时候我认为这是一个出招收招都很慢的角色，不怎么喜欢使用，可是后来发现用瞬打杂兵不差于一辉的凤翼天翔，因为瞬的R1键必杀技**サンダーウエーブ**可以自动锁定屏幕中的敌人，还有破防的效果，对付杂兵战实在是得心应手，而○键的**ネビュラチェーン**对付BOSS这样的单体敌人也很好用，判定准确外加高伤害输出。瞬这个角色还有一个特殊的地方就是他有四种必杀，圣衣状态两个，不穿圣衣的时候是另外两个，而这不穿圣衣状态的两种必杀技必须在故事模式中击败最后一宫的双鱼座黄金圣斗士阿布罗狄之后才可以习得，脱掉圣衣之后的R1键必杀技**ネビュラストーム**成为了后期瞬对付BOSS的更强大的武器，全屏数个龙卷风任BOSS怎么躲也很容易中招，而且攻击力也相当给力，相比之下**ネビュラストリーム**就稍显一般了。

凤凰座 一辉

招式名称	对应按键	招式说明
鳳翼天翔	○键	正前方的不死鸟攻击，距离远威力大，还附加火属性
鳳凰幻魔拳	R1键	正前方攻击，距离稍短，被击中的敌人进入眩晕状态

五小强中唯一一个只有两个招式的人，但是确实五人之中实力最强的，那就是凤凰座的一辉！○键的必杀技凤翼天翔不管是清理杂兵还是对付BOSS都是最佳的武器，尤其是在杂兵战中几个凤翼天翔就可以把杂兵打扫的干干净净，而对付BOSS也是一样的好用，这火焰凤凰飞出去可不是简简单单的攻击一下，而是在空中有很多次攻击判定，全部打中之后敌人不死也是半残，杂兵更是一击秒杀的结果，而攻击之后的火属性可以更多的消耗敌人的体力，对付BOSS这种人再合适不过。相比凤翼天翔的强力，凤凰幻魔拳就显得稍微一般了一些，距离不怎么远对付杂兵没啥大作用，而对付BOSS更是不需要它登场，总之一辉就是靠凤翼天翔这一招打遍天下无敌手，在招式升级之后更是霸道，我用80级左右的一辉外加10级满级的凤翼天翔在God难度打黄金圣斗士根本没压力，配合上舍身的觉悟更是在双子宫打出了10秒内的成绩，身为双子座的小沛当时泪流满面啊！另外线上单人任务挑战02的世界第一记录，使用的角色就是一辉，对付七个黄金圣斗士人家只用了44秒……

黄道十二宫心得

招式名称	对应按键	招式说明
クルスタルウォール	○键	水晶墙，可以阻隔敌人防御敌人的攻击
スターダストレボリューション	R1键	众多光球可以跟踪攻击多个敌人
スターライトエクスディンクション	R1键+○键	将敌人瞬移到空中摔到地面，消耗小宇宙比较多，但是攻击力惊人

虽然在故事模式中穆先生把守的白羊宫是作为教学关卡出现的，但是在任务模式中可以说穆先生是十二位黄金圣斗士里最不好对付的一位，这主要在于他的水晶墙这招式实在是太讨人厌了，碰巧水晶墙没有隔开我们还算不错，如果玩家和穆先生分别位于水晶墙两侧，那我们就只有干着急的份了，有人说水晶墙是有范围的，可以从两侧绕过去，但是事实证明当你还没绕过去的时候，穆先生早就闪一边或者放出第二个水晶墙了，所以我的建议是在穆先生放出水晶墙之后集中精力躲避接下来的攻击，保命要紧啊！而且穆先生使用水晶墙的几率特别高，有时候甚至会连续使用，运气不好的话玩家有可能会被夹在两面水晶墙之间动弹不得，活活被虐死，小熊就不幸遇到过几次……除了水晶墙之外穆先生其他招式倒是没什么特别，还需要说明的是穆先生的最强技星光灭绝是不能躲避的，看到他出这招的时候就立刻爆第七感吧，不然被打中之后是很疼的，话说当玩家控制穆先生的时候，只有这招是非常好用的，而且攻击力高的惊人哦！





白羊座
穆先生





金牛座
阿鲁迪巴

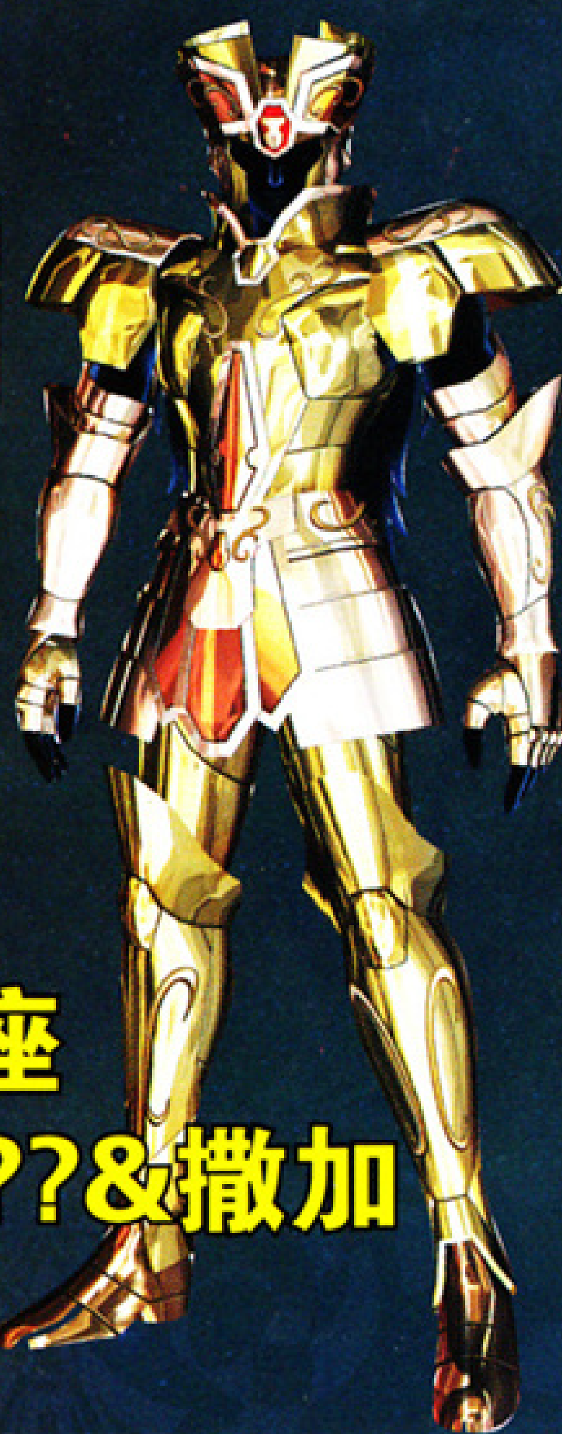
招式名称	对应按键	招式说明
グレートホーン	○键	原地不动向前释放冲击波的巨型号角
グレートホーン·突进	R1键	有一个向前冲刺动作的巨型号角

作为故事模式第一个真正的BOSS，阿鲁迪巴初期给人的威慑力还是很大的，毕竟刚开始玩家控制的星矢等级很低，但是需要说明的是当后期人物角色的等级提升之后，阿鲁迪巴实在是弱的可怜，不爆第七感都可以打出硬直直接秒杀……阿鲁迪巴的最强技能就是巨型号角了，这也是玩家攻击他最好的时机，看到大块头使用这招的时候瞬间爆发第七感，无视他的攻击直接冲过去，近身一个必杀可以损耗他很多体力，当然玩家也要熟悉时机，只有时机把握正确了才可以尽可能多的伤害到他。而当我们使用阿鲁迪巴的时候会发现很多比较有趣的事情，比如在LOADING画面中别人都可以快速飞奔，而阿鲁迪巴最后的感觉实在是搞笑，在游戏中他那巨大的身形一下占据了半个屏幕，当然和所有游戏一样，体型巨大的角色有两个特点，一个是动作缓慢，另一个就是攻击力巨大，这两点在阿鲁迪巴身上都比较使用，如果玩家嫌他太慢可以经常按着R2行动，当然前提是小宇宙够用，找到敌人的漏洞来一发必杀，对方差不多就该洗洗睡了，最后吐槽一下他那金牛角一定很值钱啊，星矢瞬间致富有木有！

招式名称	对应按键	招式说明
アナザーディメション	○键	向前方释放球形的异次元空间，可以束缚敌人
ギャラクシアンエクスプロージョン	○键	满屏掉星球……广范围攻击，蓄力时间较长
幻朧魔皇拳	R1键	前方短距离直线攻击
アナザーディメション	R1键+○键	向前方释放球形的异次元空间，可以束缚敌人

这又是一个比较特殊的角色，双子座特殊之处在于他的圣衣状态和撒加是分成两名可用角色的，圣衣状态的双子座只有一个必杀技，那就是**アナザーディメション**，这招很好使，可以自动追踪屏幕中的敌人移动，当然是有时限的，用这招对付杂兵不错。而撒加则有三种必杀技，○键对应的**ギャラクシアンエクスプロージョン**是全屏的一个攻击招式，不过蓄力时间很长，在这时候很容易被人攻击中断，而看似满屏的星球坠落其实时间又短范围也没有想象中的大，我个人不怎么喜欢用这一招，第二招是类似凤凰座一辉那样的幻魔拳，但是双子座的威力更强一些，被击中的杂兵有吹飞效果，**アナザーディメション**这招没什么变化，依旧是清理杂兵的不二方法。当玩家对阵双子座时，要小心他的众多小必杀，比如有一招释放光球，那些浮在空中的光球静止之后没多久会跟踪攻击玩家，所以当我们看到电脑使用这一招之后尽量按着R2跑动，另外电脑还会使用一招直线的光球攻击，类型差不多和天马流星拳一样，这招出招比较快，看到敌人用这招瞬间爆发第七感不仅不会被击中，还能跑过去揍他几下，另外双子座会时不时的把玩家带到异次元空间中去，这时候要用远程招式击中双子座才可以逃离异次元空间，不然只有死路一条啊！这里建议玩家爆发第七感，这样就不怕飞过来的星球了，不过需要注意的是攻击也是要有时机的，不能太早，不然就算你打中双子座也不算。





双子座
???&撒加





巨蟹座
迪斯马斯克

招式名称	对应按键	招式说明
積尸気冥界波	○键	正前方的漩涡线形攻击
特殊技1	R1键	鬼火攻击
特殊技2	R1键+○键	鬼火攻击

作为黄金圣斗士中唯一一个可以脱掉圣衣的人，迪斯马斯克也是一位极其特殊的存在，因为他的必杀技中后两个都是没啥作用的特殊技……积尸气冥界波就好像是我们经常说的画圈圈诅咒你一样，距离也不远，范围也一般般，被击中的敌人会晕厥，杂兵就直接说再见了，这招也成了对付BOSS唯一可行的必杀技，你要是指望那两个特殊技，那我还是劝你算了吧，一个是身边的鬼火，一个是范围更大更分散的鬼火，不管那个都是如此的鸡肋。需要特别说明的是，该角色连点△的招式实在是猥琐的没法说啊！当巨蟹座迪斯马斯克作为我们的对手的时候也不用担心，因为他同样也只有这么几个招式，鬼火什么的不要碰到就可以，开了第七感更是无视。而积尸气冥界波则是我们攻击他的最好时机，看到这兄弟开始画圈圈之后，快速第七感冲过去必杀伺候，话说他进入小宇宙世界的特写怎么看怎么搞笑啊……另外在故事模式中我们要用紫龙和他战斗N次，还会被传送到黄泉比良坂，在这里只要把所有从地底下爬出来的死尸清空就会出现传送回巨蟹宫的光柱，具体位置在地图左下方。




狮子座 艾欧里亚

招式名称	对应按键	招式说明
ライトニングプラズマ	○键	闪电光速拳，大范围连续攻击
ライトニングボルト	R1键	正前方的突进光球拳攻击

宇多田第一次游戏的时候选择的是NORMAL难度，遇到狮子座艾欧里亚的时候星矢等级还是个位数，那时候被他的闪电光速拳打中之后可以说是离死不远了，和狮子座相遇的时候一定要小心他这招，被击中之后可是连续不断的被打，而艾欧里亚时不时的会突然用一招地面出现光柱的攻击，这种攻击有很多黄金圣斗士都有，不光出招前预兆很小，而且出招极快，可以说很难躲避，而这招在艾欧里亚手里更是被用的炉火纯青，如果不幸被这招大中，之后再连接一个闪电光速拳，那么我想玩家可以听到雅典娜女神的呼唤了……在故事模式中对战狮子座途中卡西欧士会前来帮忙，这也是动漫里的经典剧情，可怜的卡西欧士为了解除假教皇对艾欧里亚的控制，而牺牲了自己。说完战斗需要注意的地方，再让我们来看看当玩家选择艾欧里亚时相关的情形，狮子座可以说是黄金圣斗士里数一数二的高手，虽然只有两个必杀技，但是都很好用，尤其是闪电光速拳到了我们手里，更是攻关的不二选择，这招不仅范围大，持续伤害也相当可观，如果发招之后自己不移动，可以说这个区域是非常安全的，另外向前突进的光球拳效果一般，我是不怎么经常用这招。




处女座 沙加

招式名称	对应按键	招式说明
六道輪回	○键	正前方的大范围扫射
天舞宝輪	R1键	范围很大的攻击
天魔降伏	R1键+○键	角色周围的范围攻击，伤害很大

最接近神的男人，招式肯定都很犀利，首先○键的六道轮回是清理杂兵的利器，不过对付BOSS来说效果一般，因为攻击过于分散所以伤害也不大。天舞宝轮这招看着很华丽，但是出招慢，想让敌人中招也不怎么容易，因为这招释放出来之后最后的全力一击也要等很久，具体就是所有的壁画整合到一起之后，如果敌人被包裹住可以造成很大伤害，但是敌人一般不会傻傻的站在那里不动让你去包人家……天魔降伏这招是我对付BOSS用的最多的招式，不过出招时沙加飘在空中很容易被攻击，寻找合适的机会出招很关键，这招不光开始有很多小光球跟踪攻击敌人，而且之后敌人还会被传送到空中摔下来，其实这就是把敌人扔到六界之后的效果，如果是BIGBANG那么还会有特殊的动画出现，很是拉风。处女座不仅是很好用的角色，也是很强力的对手，在游戏中如果玩家遇到处女座一定不能掉以轻心，他的后两个必杀技都很烦人，虽然爆发第七感会变得容易对付一些，但是还是很容易中招，尤其是处女座出招的时候，玩家需要寻找准确的时机反击，而这时机不太好把握，尤其是在电脑使用天魔降伏的时候，看到地面喷射出光之后再攻击比较合适，这里也能看出，可以把这位最接近神的男人搞定，一辉该是多么变态的存在啊！




天秤座 童虎

招式名称	对应按键	招式说明
廬山百龍霸	? 键	前方释放数条青龙的范围攻击
廬山龍飛翔	? 键	正前方的冲刺攻击
廬山升龍霸	? 键	正前方的垂直攻击，范围虽小但是可以造成敌人的持续伤害

童虎，又是一个极其特殊的角色，说他特殊是因为你在游戏中压根就看不到这家伙，偶尔死了之后会出来叫你几句，这是因为NBGI将童虎作为免费的DLC任务推出，而推出的日期定为12月7日，也就是说在我做这次攻略的时候这家伙还没放出来呢，所以关于他的情况我也只能根据官方放出的资料以及视频推断一下。其实作为紫龙的师傅，老师的招式还是很容易就清楚的，除了没有紫龙的那禁忌招式庐山亢龙霸之外，老师其他招式都有，尤其是拥有了强力的清理杂兵的招式庐山百龙霸，紫龙最大的缺陷就是没什么对付杂兵的好招，而童虎则弥补了这点遗憾，百龙霸的攻击范围以及杀伤力都很不错，另外龙飞翔和升龙霸在视频中感觉和紫龙的没什么区别，具体的分析只能登人物推出之后才能清楚，另外童虎在游戏中也没有作为敌人出场过，我们在天秤宫唯一需要做的就是等剧情之后把冰河解冻……




天蝎座 米罗

招式名称	对应按键	招式说明
スカーレットニードル	○键	正前方的猩红毒针攻击
スカーレットニードルアンタレス	R1键	可以自动追踪敌人的猩红毒针
リスとリクション	R1键+○键	邪恶的小圈圈，可以束缚敌人

和米罗对战时要注意屏幕左下角的数字，这显示玩家被猩红毒针刺到的次数，到达15的时候就会死亡，不被他的猩红毒针刺到的情况下击败米罗还可以获得一个银杯哦！其实他在出猩红毒针之前有很明显的动作，记住之后在这时候爆发第七感即可，在第七感中跑动他根本攻击不到我们，不过需要注意的是他经常使用的圈圈攻击**リスとリクション**，被这招打到之后玩家短时间内是不能移动的，而这时候也是最容易被他猩红毒针攻击到的时候，因为它们会漂浮在空中，而且米罗总喜欢连续使用这招，所以在场地内移动的时候一定要小心，本作转变不了游戏的视角，所以很有可能在看不到的地方就中招了……玩家控制米罗的时候会发现这人其实很好用，**スカーレットニードル**是普通的猩红毒针，正前方直线攻击，距离并不怎么大，**スカーレットニードルアンタレス**这招可以自动追踪敌人，对付杂兵的时候效果不比瞬的星云锁链差，而且攻击力很高，用这招对付BOSS也很不错，因为你不要指望人家BOSS站在那里傻傻的等着你截，所以这招可以跟踪的猩红毒针威力就显现出来了。最后一招画圈圈的**リスとリクション**效果就是束缚敌人，我们对付米罗时候最棘手的招式到了咱手里就变成了敌人的噩梦了，欧耶！



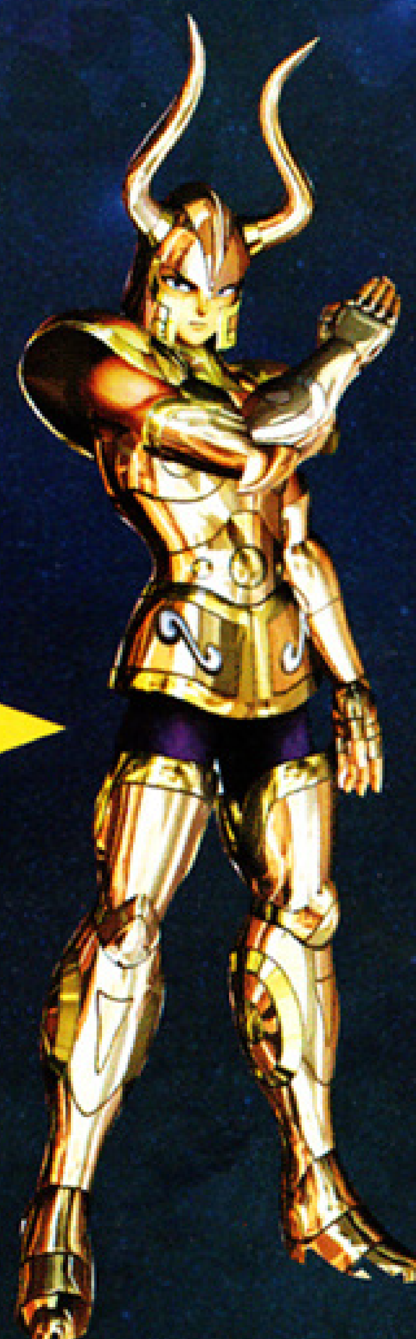

招式名称	对应按键	招式说明
アトミックサンダーボルト	○键	正前方的光速拳攻击
サジタリアスの矢	R1键	黄金之箭攻击

艾欧罗斯在故事模式中也是不需要对阵的角色，在射手宫里玩家依旧是等剧情即可，但是在任务模式中可没那么好运了，这位传说中的战士说真的并没有想象中的那么可怕，他的光速拳和射箭攻击都很容易躲避，需要注意的是电脑控制的艾欧罗斯经常蓄力射箭，这样是三根箭的范围攻击，不要被击中哦。玩家控制射手座艾欧罗斯的时候，我们可以体会到这位黄金圣斗士的可怕之处，首先他的**アトミックサンダーボルト**类似星矢的流星拳，前方广范围的连续攻击用来杂兵战开路不错，另外**サジタリアスの**矢也是很强力的招数，在杂兵战场景很多狭窄的地方，一箭射过去，整个世界都安静了。另外这招也是用来对付BOSS的究极兵器，因为射箭有自动锁定方向的功能，所以玩家不用刻意去瞄准射击，而且蓄力之后变成三方向的攻击，效果非常不错，对付BOSS的时候我建议不要使用蓄力，普通的一箭射过去也可以造成很大伤害，时机把握正确了在空中还有追击效果，类似一辉的凤翼天翔。最后需要说明的是玩家不要只注意每名角色的必杀技，其实每个人的普通攻击也是五花八门，射手座艾欧罗斯的普通攻击就非常强力，组合上△键更是霸道的很，有翅膀的就是不一样啊！PS.艾欧罗斯虽然有圣衣状态和私服状态两种形象选择，但是在圣衣状态下是不能爆甲的。

射手座 艾欧罗斯

招式名称	对应按键	招式说明
エクスかリバー	○键	攻击距离很远的圣剑
ジャンピングストーン	R1键	正前方的摔投技

山羊座修罗被称为是最忠于雅典娜的圣斗士，他的圣剑可以斩断一切，而在故事模式中玩家面对的最大难题并不是他的圣剑，而是最后要求紫龙使出的庐山亢龙霸，这招判定必须是在修罗的背后使用，所以有些难度，我就好几次没能成功使用惨遭修罗杀害……话说回来修罗使用圣剑**エクスかリバー**的瞬间玩家使用第七感是攻击修罗的最佳时机，不过要注意这圣剑砍过去之后地上还会冒光，这个攻击判定也是很严格的，不小心中招的会会损失很多体力，而修罗经常会在原地摆pose，这其实是一个类似格挡技一样的招数，他摆造型的时候玩家要是攻击修罗，就会被他华丽的反攻击，所以看到修罗原地不动摆造型的时候，咱就就恢复一下小宇宙什么的，不要理他就好。当玩家使用修罗的时候发现这小子除了圣剑**エクスかリバー**一好使点之外其他都一般般，圣剑的攻击距离很远，但是这条直线扩展性实在不行，只是一条直线，旁边的敌人会很安全的过来攻击你（圣剑可以连续使用形成三连击，后两次的圣剑不再是纵斩），可是除了这个之外修罗只有另外一个必杀，那就是**ジャンピングストーン**，这招攻击判定是在角色正前方一点点的地方，被击中的敌人会被甩到天上再掉下来，掉下来的敌人对四周的敌人是有攻击判定的，不过实用性非常低……宇多田的星座就这么杯具么？摩羯你要给力点啊！明明第一周目的时候你把我的紫龙虐的连个人样都没有啊！！！

山羊座 修罗




招式名称	对应按键	招式说明
ダイヤモンドダスト	○键	正前方的旋风攻击，近距离攻击BOSS不错
フリージングコフィン	R1键	角色四周出现冷气冻住敌人
オーロラエクスキューション	R1键+○键	最强招式，正前方的直线攻击，出招后可以改变方向，距离很远但是出招比较慢

卡妙是冰河的师傅，拥有绝对零度的男人，所以冰河的招式卡妙这里差不多都有，**ダイヤモンドダスト**这招冰河那里已经说明过了，在这里就不再重复。**フリージングコフィン**就是冻住冰河的冰柩，玩家可以用这招冻住周围的敌人，之后在逐个击破。**オーロラエクスキューション**也是冰河拥有的招式，这招对付杂兵开路和对付BOSS都很不错，就是出招稍微慢一些，另外冰之环卡妙也可以使用。当玩家面对卡妙时，需要注意的是他的冰之环，这东西会和天蝎座米罗的圈圈一样短暂的停留在空中，玩家碰到的话就会被冻住，另外**フリージングコフィン**更是能冻住玩家之后持续降低体力，总之对付卡妙就是小心不要被他冻住，卡妙的最强招式**オーロラエクスキューション**在电脑的运用下也是变态的厉害，它的厉害之处是电脑可以用这招进行扫射，玩家看到卡妙使用这招的时候千万不要冒失进攻，即使是爆发了第七感之后如果攻击的时机不对也会被打回来，看着卡妙一个人站在中间用曙光女神的宽恕转圈圈，那感觉真的很不错，当然前提是咱们不被他打到的情况下……

水瓶座 卡妙

招式名称	对应按键	招式说明
ロイヤルデモンローズ	○键	正前方的红玫瑰旋风攻击
ピラニアンローズ	R1键	身体四周的黑玫瑰攻击
ブラッディローズ	R1键+○键	跟踪效果的白玫瑰攻击

作为黄道十二宫最后一宫的双鱼座阿布罗狄，他的主要攻击手段就是玫瑰花了，**ロイヤルデモンローズ**的红玫瑰用来打杂兵不错，因为持续时间比较长，但是对付BOSS就稍显有些鸡肋，根本造成不了什么大伤害。**ピラニアンローズ**的黑玫瑰在动画中是有可以摧毁巨石的威力，在游戏中黑玫瑰是围绕在阿布罗狄身边，碰到它的敌人会被攻击，之后黑玫瑰还会攻击正前方，不过距离不怎么远，最后一招**ブラッディローズ**在对杂兵战中也可以使用，因为有跟踪效果还可以攻击多个敌人，类型有些像瞬的星云锁链，但是攻击的敌人数量远不如瞬，在对付BOSS的时候白玫瑰不错，跟踪攻击不说，被击中的BOSS会持续削减体力，所以玩家找到合适机会一定要往BOSS身上种一朵白玫瑰啊！当阿布罗狄作为敌人登场时，能力真的不怎么样，红玫瑰和黑玫瑰几乎打不到我们，适当的使用第七感这俩招数就是浮云，唯一需要注意的是他的白玫瑰，这东西会一直跟着咱们飞，被击中之后如果不尽快搞定阿布罗狄，那玩家肯定是死路一条，一定要小心。最后吐槽一下，阿布罗狄那难看的头盔没见他怎么戴过啊，果然是一个注重自己外表的黄金圣斗士啊。【笑】




双鱼座 阿布罗狄





技能装备列表

技能装备名称	技能装备作用	消费小宇宙点数
セブンセンシズターボ·攻	第七感状态中攻击力上升	1500CP
セブンセンシズターボ·防	第七感状态中防御力上升	2000CP
セブンセンシズターボ·小宇宙	第七感状态中小宇宙恢复速度上升（一定时间内）	1000CP
セブンセンシズターボ·体力	第七感状态中体力恢复速度上升	500CP
セブンセンシズエクステンド	第七感状态持续时间延长	20000CP
リアルセブンセンシズターボ·攻	即时第七感（防御出的第七感）状态中攻击力上升	3000CP
リアルセブンセンシズターボ·防	即时第七感（防御出的第七感）状态中角色无敌	16000CP
リアルセブンセンシズターボ·小宇宙	即时第七感（防御出的第七感）状态中小宇宙恢复速度上升（一定时间内）	4500CP
リアルセブンセンシズターボ·体力	即时第七感（防御出的第七感）状态中体力恢复速度上升	5000CP
リアルセブンセンシズエクステンド	即时第七感（防御出的第七感）状态持续时间延长	15000CP
不屈の闘志	体力下降一定程度后攻击力上升，体力越少攻击力上升越多	6500CP
不屈の小宇宙	体力下降一定程度后小宇宙恢复速度上升，体力越少恢复速度越快	7000CP
生命の煌き	不穿圣衣时攻击力上升	2000CP
スターダストサンド	道具的效果时间延长	3000CP
ガマニオン	道具的效果增加	3500CP
オリハルコン	道具效果大幅度增加，但效果时间减少	4000CP
捨て身の覚悟	最大体力变为100，攻击力和小宇宙大幅上升	4500CP
カノン島の溶岩	体力恢复速度稍微增加	5500CP
希望の光	小宇宙恢复速度稍微增加	14000CP
滅びへの道	最大体力变为1，不能使用第七感，攻击力大幅上升而且小宇宙不减（即时第七感可以发动）	5000CP
友情の光	在合作任务中拯救同伴之后两人体力都恢复	5500CP
戦いのセンス	连击判定时间延长	18000CP
伝馬の翼	空中可以增加一次冲刺	18500CP
廬山の雫	敌人防御状态下可以损失更多的体力	13500CP
修行の成果	连击每达成100Blast之后恢复部分自己体力	6000CP
荒行の成果	连击每达成100Blast之后恢复部分自己小宇宙	9500CP
師の教え	即时第七感对防御的判定变得宽松	14000CP
伝説の覚醒	即时第七感对防御的判定变得更精确，但成功发动之后小宇宙大幅提升	11000CP
アテナの封印	角色的所有数值变成初级状态，通关之后获得的经验值和小宇宙点数增加	6500CP
聖衣の共鳴	自己积攒小宇宙的时候同伴的小宇宙恢复速度加快（合作模式限定）	9000CP
鈴	自己的道具效果同伴也能通用（合作模式限定）	16500CP
絶体絶命	体力100以下时发动即时第七感后小宇宙上升	12000CP
危機一髪	体力100以下时发动即时第七感后恢复体力	20500CP
一発逆転	体力100以下时发动即时第七感后可以处于超杀点灯状态	17500CP
セブンセンシズ·オフ	在第七感（或即时第七感）状态下按L2键可以取消第七感状态	12500CP
戦士の信念	在第七感（或即时第七感）状态下击败敌人后小宇宙增加速度上升	13000CP
闘士の意地	在第七感（或即时第七感）状态下burst攻击力上升（burst攻击就是按住R2键时发动的攻击）	17000CP
奇跡の光	小宇宙恢复速度上升	20000CP
諦めない心	可以不限次数的接关	28000CP
渾身の一撃	蓄力攻击时可以破防	20000CP
全力の一撃	蓄力攻击的攻击力上升	4500CP
音速の戦士	burst移动中小宇宙的消耗减少（burst移动就是按住R2键的移动）	19000CP
光速の戦士	burst移动中小宇宙的消耗增加，但是角色处于刚体状态（burst移动就是按住R2键的移动）	19500CP
怒りの咆哮	burst防御时体力不减（burst防御就是按住R2键时防御）	25000CP
星の恵み	场景中增加状态量的道具出现率增加	10000CP
スイカ	死亡后可以原地复活三次，但是只有第一次有效	26000CP
絆	接关的时候呼唤你起来的角色变成平时不常出现的人	2000CP
鉄壁の護り	防御成功的时候不会减血	21000CP
神話の奇跡	全力一击的必杀技威力增加	24000CP
強者の風格	杂兵变得更加容易逃跑	1500CP





奖杯列表

奖杯名称	奖杯类型	奖杯要求
永遠の少年伝説	白金	取得游戏中全部奖杯
女神の聖闘士	金杯	在故事模式中以Bronze难度完成黄金十二宫剧本
数々の奇跡	金杯	全部故事模式和任务模式中取得A评价
アクシアコンプ	金杯	鉴赏模式中达成100%收集
疾駆の聖闘士	银杯	在故事模式中以Hard难度完成黄金十二宫剧本
まさに教皇級	银杯	累计击倒过100名黄金圣斗士
真の勝者	银杯	在无伤的情况下完成一场BOSS战
烈闘の彼方	银杯	在任务模式中完成全部单人任务
聖闘士に同じ技は二度も通じぬ	银杯	使用全部角色的全部必杀技（指的是点灯状态之后有特写的必杀）
毒針をすべて見切った	银杯	与天蝎座黄金圣斗士米罗对战时，不被他的猩红毒针刺到的情况下击败他
決戦！黄金十二宮	铜杯	在故事模式中通过白羊宫
黄金の野牛！アルデバラン！	铜杯	在故事模式中通过金牛宫
ジェミニ！幻影の迷宮！！	铜杯	在故事模式中通过双子宫
生と死の狭間で	铜杯	在故事模式中通过巨蟹宫
目覚めよアイオリア！	铜杯	在故事模式中通过狮子宫
不死鳥はよみがえる！	铜杯	在故事模式中通过处女宫
天秤座の剣	铜杯	在故事模式中通过天秤宫
スカーレットニードル！最後のアンタレス	铜杯	在故事模式中通过天蝎宫
君たちにアテナを託す	铜杯	在故事模式中通过射手宫
禁断の盧山亢龍覇！	铜杯	在故事模式中通过摩羯宫
絶対零度の戦い	铜杯	在故事模式中通过水瓶宫
爆発！ネビュラストーム！！	铜杯	在故事模式中通过双鱼宫
我こそは神！サガ二つの顔！！	铜杯	在故事模式中击败最后的假教皇撒加
沙織さん救出	铜杯	在故事模式中最终救出纱织（不限难度）
十三年前…	铜杯	在故事模式中完成艾奥罗斯篇（不限难度）
黄金伝説完結	铜杯	在故事模式中完成所有剧本（不限难度）
希望の聖闘士	铜杯	在故事模式中以Normal难度完成黄金十二宫剧本
よみがえった！英雄伝説	铜杯	在故事模式中不接关完成黄金十二宫剧本
シャイナさんへの思い	铜杯	击败卡西欧士
神よわたしは美しい…	铜杯	击败米丝蒂
暗黒聖闘士撲滅	铜杯	击败全部黑暗圣斗士
この世でたのむものは…このオレ自身の力だけよ！！	铜杯	在不接关的情况下完成一场BOSS战
ノーセブンセンシズマスター	铜杯	在不使用第七感的情况下完成一场BOSS战
激闘の始まり	铜杯	在任务模式中完成一个单人任务
死闘の果て	铜杯	在任务模式中完成十个单人任务
死ぬときは一緒だぜ兄弟！	铜杯	在任务模式中完成一个合作任务
聖衣なしでも戦うさ！	铜杯	在任务模式中选择不穿圣衣的角色形态
この時代にすべて集った	铜杯	解锁全部可使用角色（穆先生要在任务模式中击败才可解锁）
不屈の闘士	铜杯	在故事模式和任务模式中累积获得10个A评价
小宇宙の闘技をすべて爆発	铜杯	在小宇宙爆发状态下使用角色全部爆发必杀技（按住R2键使用必杀技）
BIG BANGを起こした	铜杯	首次使用角色的必杀技（指的是点灯状态之后有特写的必杀）
セブンセンシズに目覚めた！？	铜杯	使用七次即时第七感（防御出来的第七感）
自ら脱ぎます！	铜杯	使用紫龙时爆甲（脱掉圣衣）
兄さん！やっぱり来てくれたんだね	铜杯	使用瞬时在被打倒后出现一辉的呼唤
まさに不死鳥	铜杯	使用一辉时脱掉圣衣再穿上
これぞ千日戦争	铜杯	使用黄金圣斗士击败一位黄金圣斗士
破壊するということの根本は原子を砕く	铜杯	破坏100个场景中的建筑物
空を裂き、大地を砕け	铜杯	使用小宇宙点数升级能力
銀河の彼方へ	铜杯	上传一次任务的成绩（选择线上任务，在任务完成之后会自动上传成绩）
血止めの急所マスター	铜杯	在双人任务中营救10次队友（在队友死后跑过去按R2键）

圣斗士圣衣神话鉴赏

在这个动漫游戏周边横行的世界，只要一款作品人气够高，那么它的附属周边产品就会一个接着一个的推出，而《圣斗士星矢》系列的圣衣神话则是这种商业产物中的佼佼者，这不仅是因为这系列产品已经持续推出了很多年，也不仅仅是因为圣衣神话系列产品超多，而是因为BANDAI在这个系列里倾注了很多心血，随着今年EX版黄金圣斗士的逐个面世，属于圣斗士的圣衣神话踏入了一个全新的阶段，看着早期略显稚嫩的作品，再和如今最近版本对比一下你就会发现在这些年里设计者在不断的改良自己的产品。而这个世界里也从此多出了一个心甘情愿跳进如此大坑中的群体，这其中还有甚者每个版本要买两个，因为一个要保持人物状态，另一个要保持圣衣状态，小熊看着自己手里的哈里斯和达拿都斯瞬间泪流满面，这玩意儿真不是我们这些穷X玩的起的啊！所以就让我们先来看些图来解解馋吧……


一脸傻气的天马座星矢


左边那傻小子


~ORIGINAL COLOR EDITION~


~ORIGINAL COLOR EDITION~


天马座星矢 神圣衣

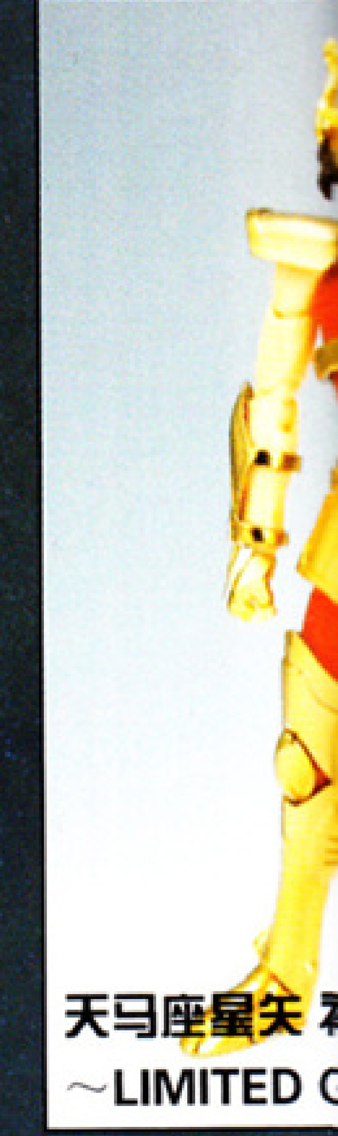

天马座 神圣


奥丁圣衣 圣衣形态


黄金系谱 天马座星矢


黄金系谱 天马座 圣衣形态


天马座星矢~POWER OF GOLD~


天马座星矢
~LIMITED C


天龙座 最终青铜圣衣 圣衣形态


~ORIGINAL COLOR EDITION~

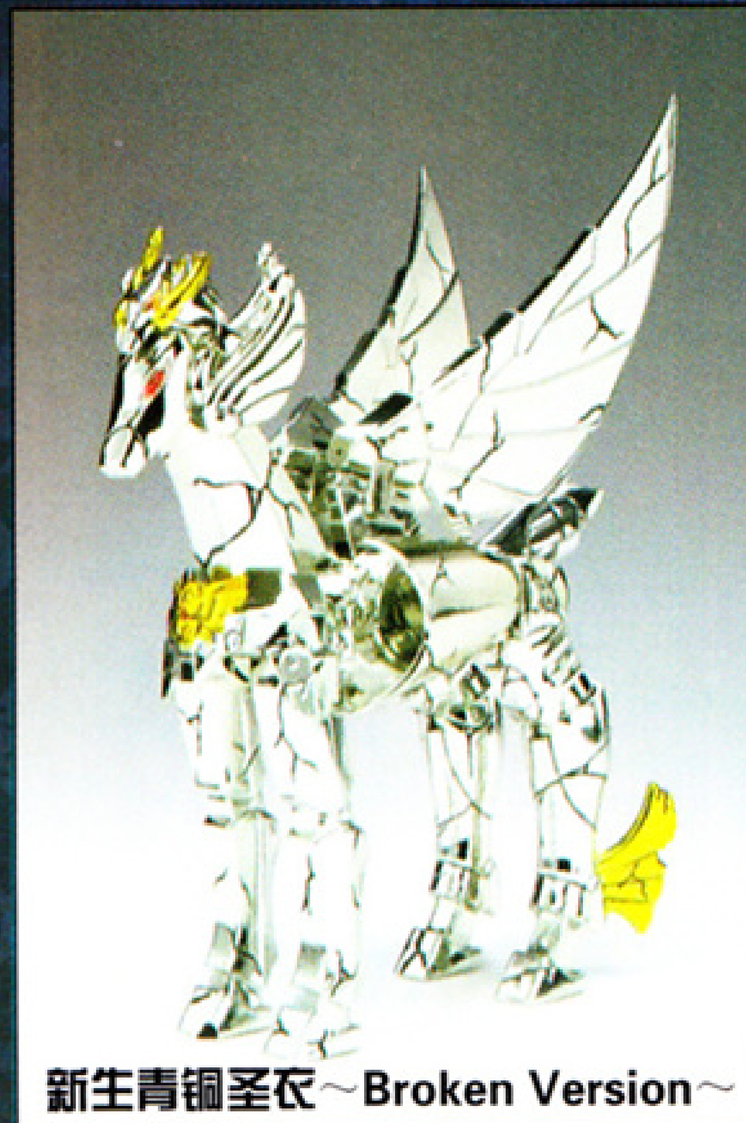

~ORIGINAL COLOR EDITION~


天龙座紫龙 神圣衣


天龙座 神圣

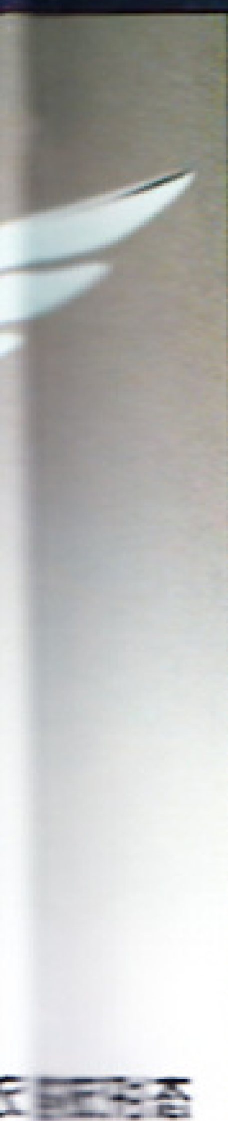



新生青铜圣衣～Broken Version～


新生青铜圣衣～Broken Version～


天马座星矢 最终青铜圣衣


天马座 最终青铜圣衣 圣衣形态




天马座星矢 神圣衣
～ORIGINAL COLOR EDITION～


天马座 神圣衣 圣衣形态
～ORIGINAL COLOR EDITION～


天马座星矢 奥丁圣衣



天马座 初期青铜圣衣 圣衣形态
～LIMITED GOLD PEGASUS～


天龙座紫龙



天龙座 圣衣形态


天龙座紫龙 最终青铜圣衣




天龙座紫龙 神圣衣
～ORIGINAL COLOR EDITION～

天龙座 神圣衣 圣衣形态
～ORIGINAL COLOR EDITION～




天龙座紫龙～POWER OF GOLD～

天龙座 圣衣形态
～POWER OF GOLD～

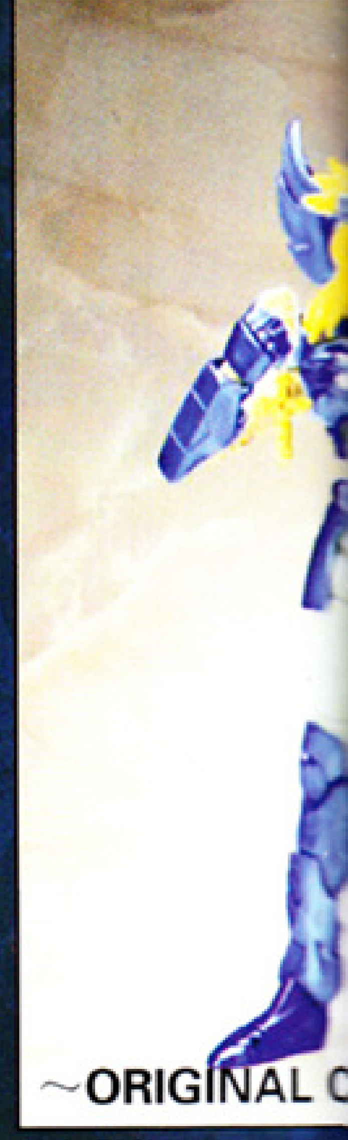


白鸟座冰河


白鸟座 圣衣形态

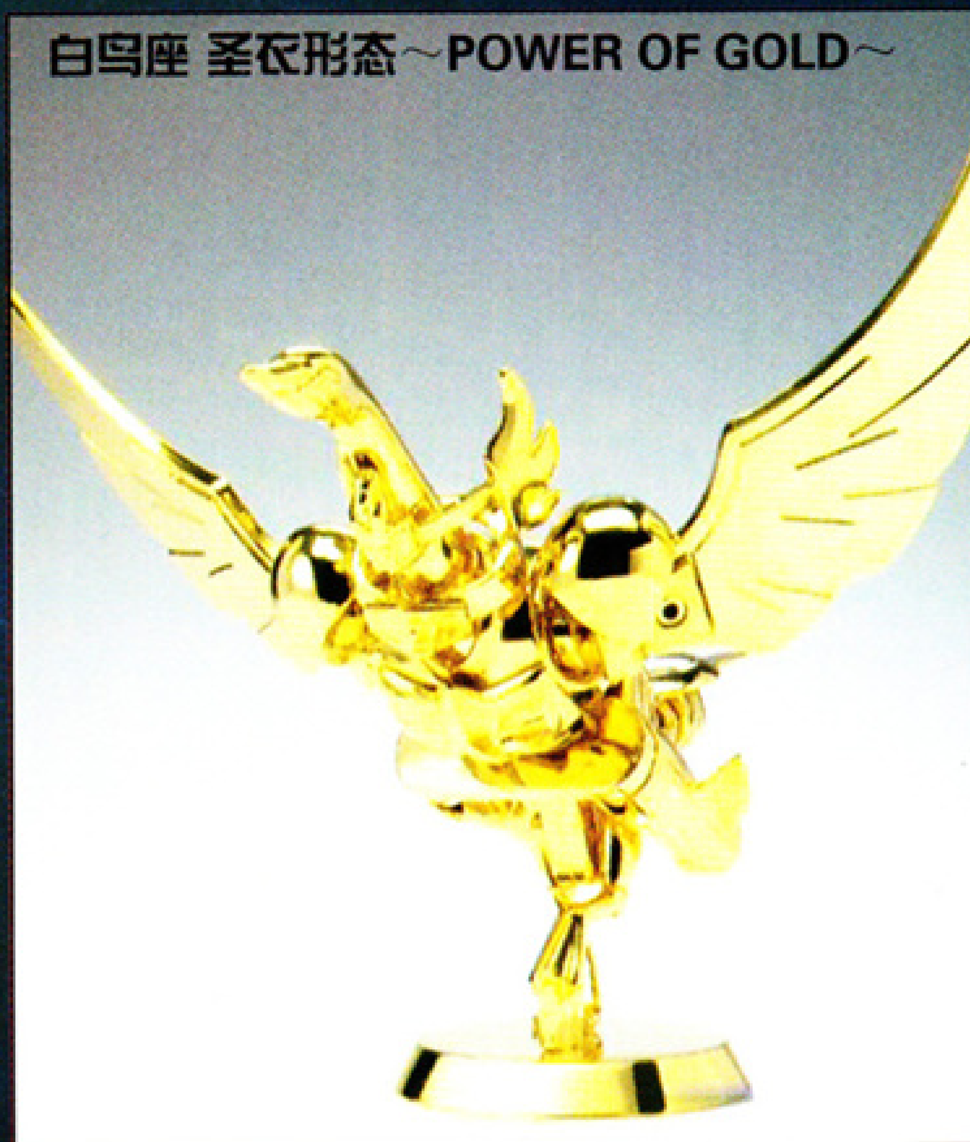

白鸟座冰河 最终青铜圣衣


白鸟座 最终青铜圣衣 圣衣形态

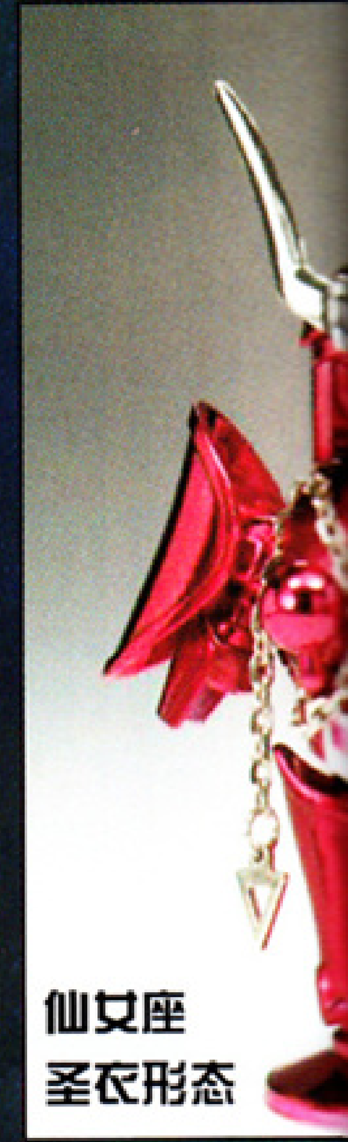

~ORIGINAL C


白鸟座 神圣衣 圣衣形态
~ORIGINAL COLOR EDITION~


白鸟座冰河~POWER OF GOLD~


白鸟座 圣衣形态~POWER OF GOLD~


仙女座瞬


仙女座
圣衣形态


仙女座 神圣衣 圣衣形态


仙女座瞬 神圣衣
~ORIGINAL COLOR EDITION~


仙女座 神圣衣 圣衣形态
~ORIGINAL COLOR EDITION~


仙女座瞬~POWER OF GOLD~

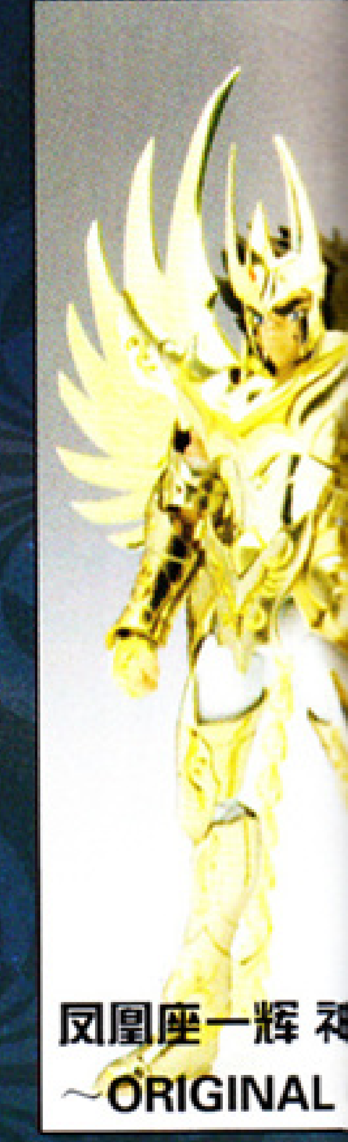

仙女座 圣衣形
~POWER OF


~ORIGINAL COLOR
EDITION~


~ORIGINAL COLOR EDITION~


凤凰座一辉 神圣衣


凤凰座 神圣衣 圣衣形态


凤凰座一辉 神
~ORIGINAL





~ORIGINAL COLOR EDITION~



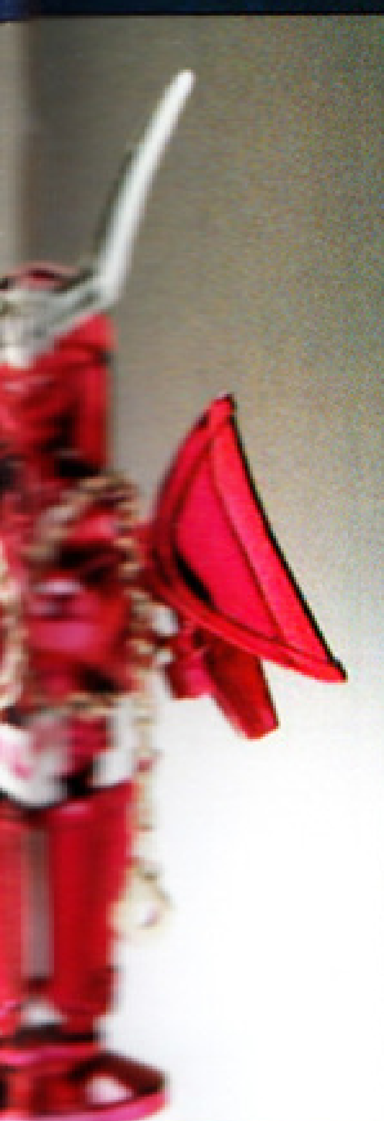
白鸟座冰河 神圣衣



白鸟座 神圣衣 圣衣形态



白鸟座冰河 神圣衣
~ORIGINAL COLOR EDITION~





仙女座瞬 最终青铜圣衣



仙女座 最终青铜圣衣 圣衣形态



~ORIGINAL COLOR EDITION~



仙女座瞬 神圣衣





凤凰座一辉



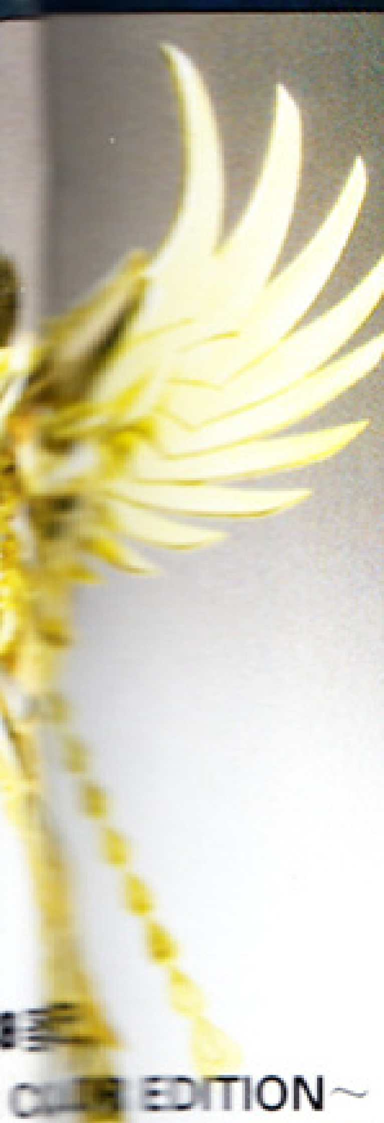
凤凰座 圣衣形态



凤凰座一辉 最终青铜圣衣



凤凰座 最终青铜圣衣 圣衣形态





凤凰座 神圣衣 圣衣状态
~ORIGINAL COLOR EDITION~



凤凰座一辉~POWER OF GOLD~



凤凰座 圣衣状态
~POWER OF GOLD~



雅典娜女神





道具列表

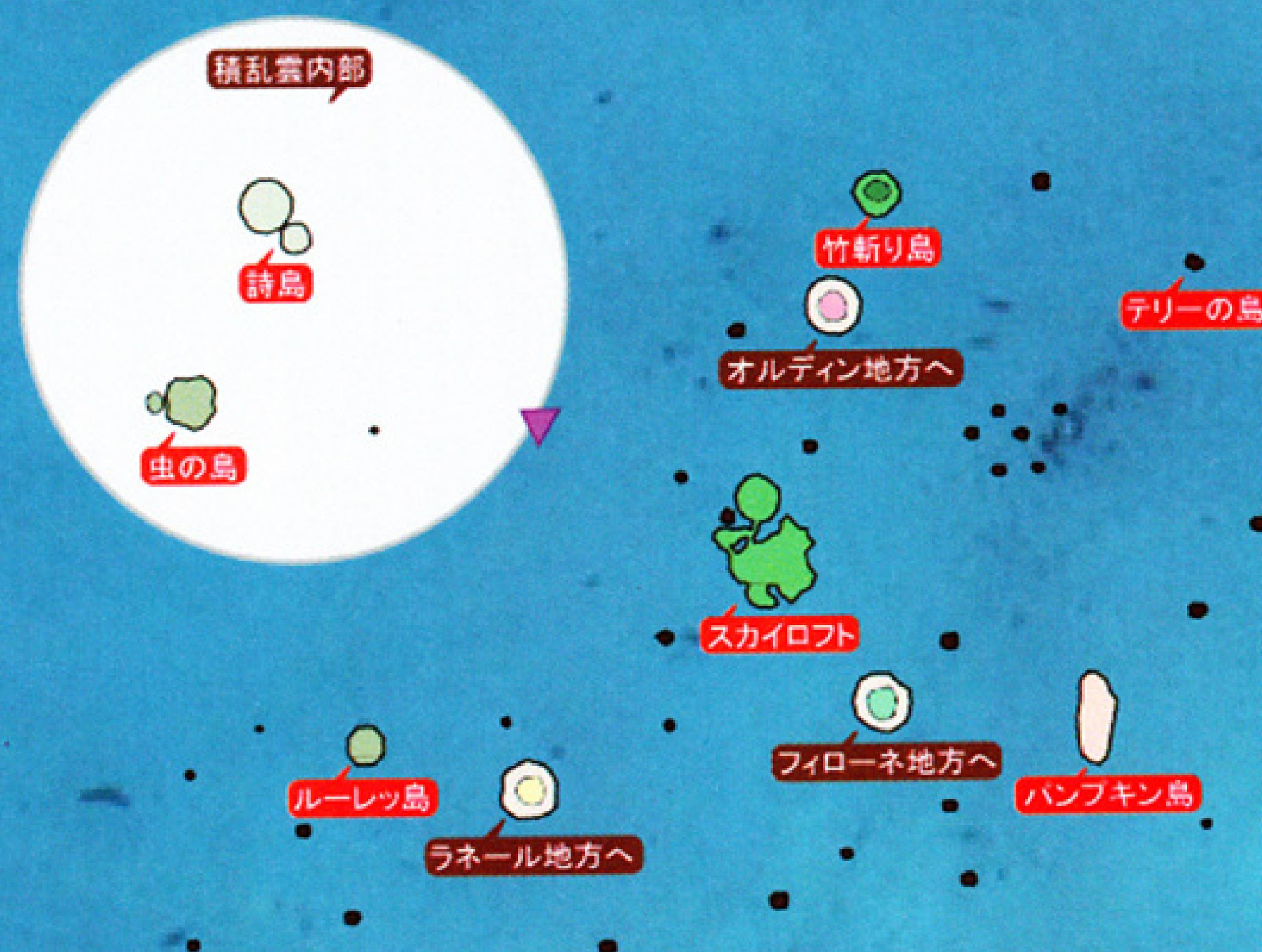
道具名称	获得方法	使用方法
パチンコ	从“フィローネの森”的长老处获得	启动开关
拡散パチンコ	由“パチンコ”改造而成	追加蓄力动作，效果范围扩大
虫とりアミ	入手“パチンコ”之后在スカイロフト的飞空家中可以购买	可以捕虫子
大きな虫とりアミ	由”虫とりアミ“改造而成	捕获的排定区域增加
ビートル	在“天望の神殿”的宝箱中获得	切断开关的启动和侦察
フックビートル	“ラネール砂漠”的MOB改造获得	方向键↑
スピードビートル	由“フックビートル”改造而成	A键
スタミナビートル	由“スピードビートル”改造而成	方向键↑
バクダン袋	在“大地の神殿”的宝箱中获得	初期最大可以携带10个
まほうのツボ	在“ラネール錬石場”的宝箱中获得	对小型敌人有效的风
ムチ	在“古の大石窟”的宝箱中获得	在特定的地方使用可以获得钥匙、角笛等道具
クローショット	通过“ラネール砂漠”后可入手	可以击中靶心的红点
木の弓	在“砂上船”的宝箱中获得	追加蓄力动作，威力和飞行距离增加
鉄の弓	由“木の弓”改造而成	方向键↑追加，威力上升
聖なる弓	由“鉄の弓”改造而成	方向键↑追加，威力大幅上升

スカイロフト



★：鳥型モニュメント

大空

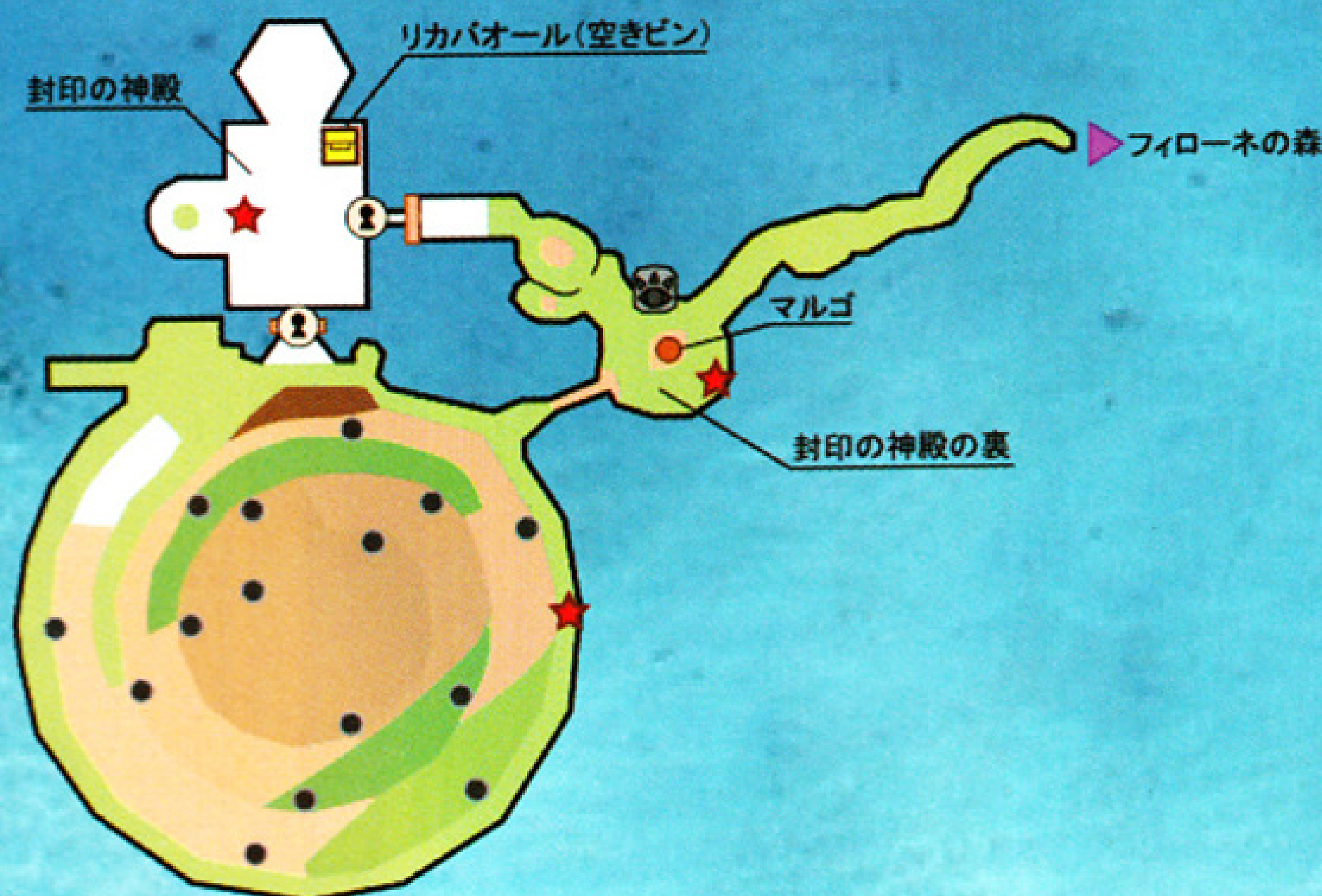


空の塔



●：部屋番号
□：アイテム・宝箱
★：鳥型モニュメント
●：時空珠
■：操作盤

封印の地



★：鳥型モニュメント
●：間欠泉

フィローネの森

セブリー
青い鳥の羽根
ハートのカケラ
ハートのカケラ
封印の地
マチャー
コブー
フロリア湖
高見台
森の奥
大樹
ムギー
ギョクロー（長老）
封印の扉
フロリア湖

:アイテム・宝箱
:鳥型モニュメント
:女神キューブ
:キュイ族のいる場所

森の奥

:鳥型モニュメント
:女神キューブ

天望の神殿
マルゴ
赤いルピー
フィローネの森

天望の神殿

:部屋番号
:アイテム・宝箱
:鳥型モニュメント
:クリスタル

天望の泉
BOSS
赤いルピー
金の彫刻
ハートのカケラ
小さなカギ
ビートル
小さなカギ
ダンジョンの地図
小さなカギ
入口

フロリア湖

:鳥型モニュメント
:女神キューブ

フィローネの森
古の大洞窟
水龍フィローネ
マモノの角笛（ランダム）
シルバールピー
女神の落し物

古の大石窟

【1F】

ダンジョンの地図
赤いルピー
赤いルピー
小さなカギ
入口

【1F上段】

フロルの炎
BOSS

【B1】

ありがたい像
小さなカギ

【1F下段】

ムチ

:部屋番号
:アイテム・宝箱
:鳥型モニュメント
:クリスタル

オルディン火山

大地の神殿
水晶玉
火山山頂
風車のプロペラ
ドキドキルピー探り
ハートのカケラ
赤いルピー
赤いルピー

【地下洞窟】

シルバールピー
オルディン鉱石
オルディン鉱石

:鳥型モニュメント
:女神キューブ
:カギのカケラが埋まっている場所
から対応する番号の　に移動する

大地の神殿

:部屋番号
:アイテム・宝箱
:鳥型モニュメント

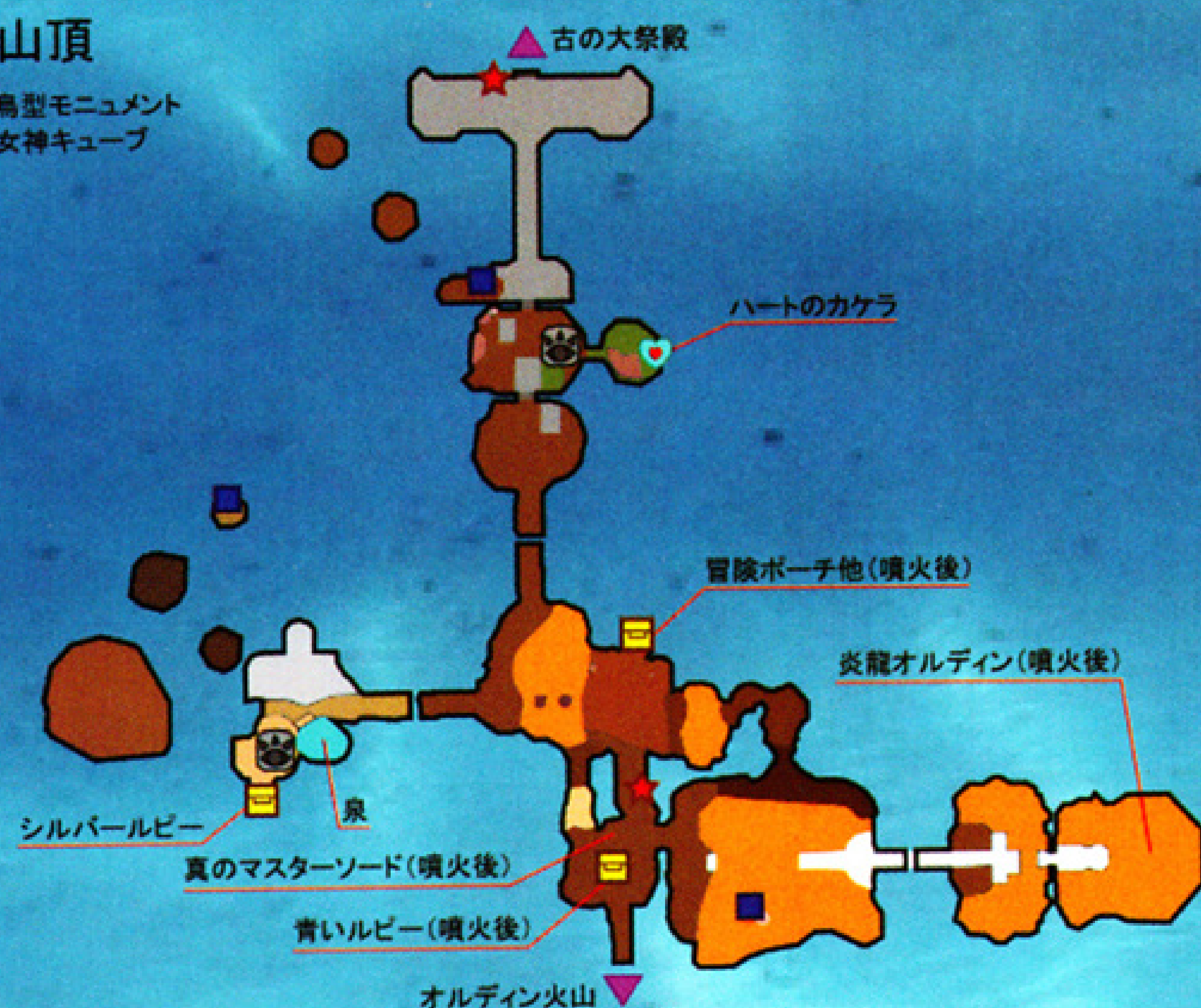
BOSS
大地の泉
赤いルピー
龍の彫像
青い鳥の羽根
バクダン袋
ダンジョンの地図
黄金色ドクロ飾り
バクダン
赤いルピー
入口



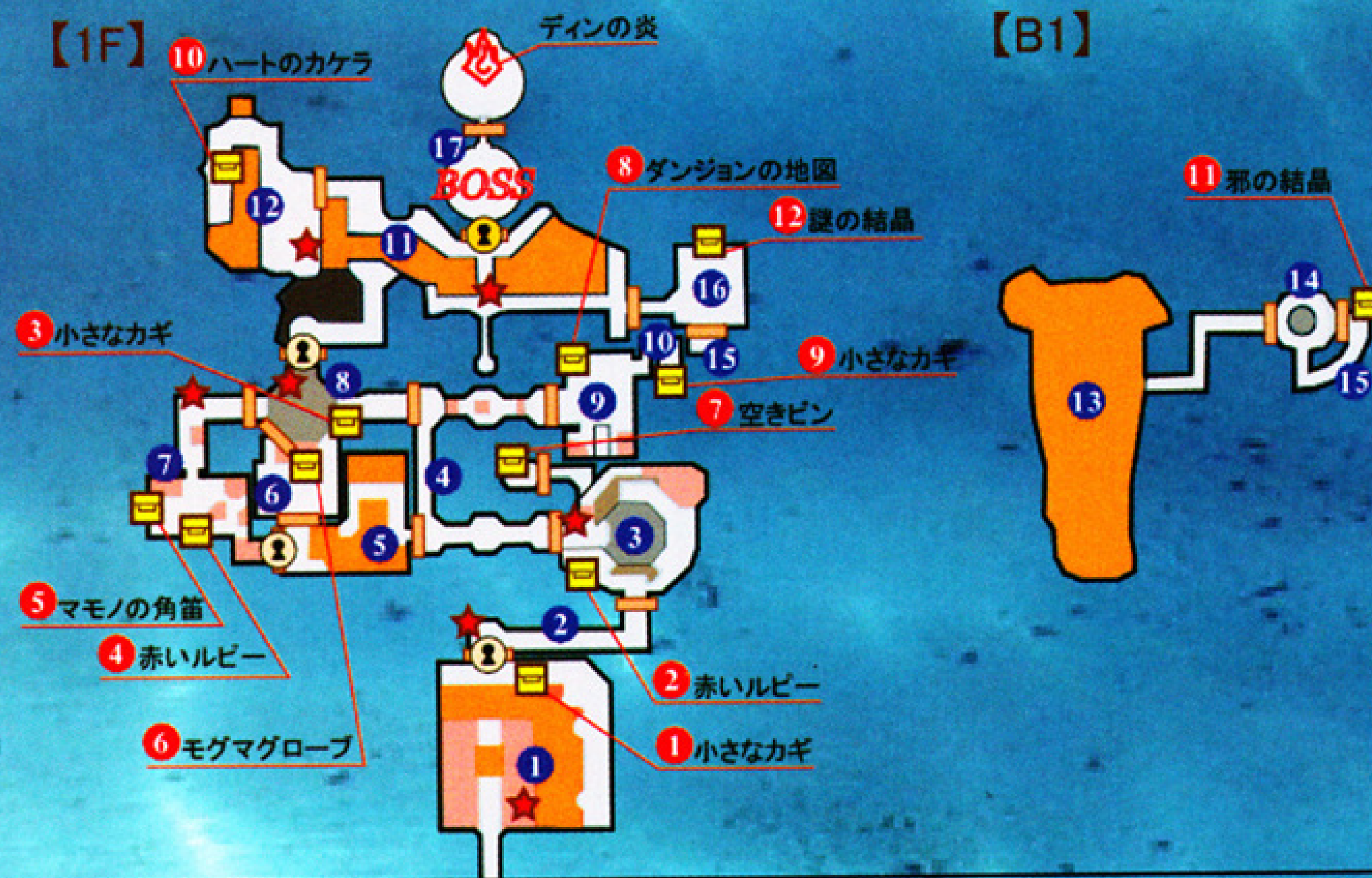
道具改造列表

改造道具名称	原道具名称	所需素材	改造资金
虫とりアミ（大きい）	虫とりアミ（ふつう）	タンブル・ウィード×3；古代の花×2；邪の結晶×1	100
パチンコ（拡散）	パチンコ（ふつう）	ヤミの勾玉×2；コハクの勾玉×2；ぷよぷよした塊×3	50
ビートル（スピード）	ビートル（フック）	古代の花×2；ハチの子×2；黄金色ドクロ飾り×1	50
ビートル（スタミナ）	ビートル（スピード）	古代の花×3；コハクの勾玉×4；青い鳥の羽根×1；女神の落し物×1	50
鉄の弓	木の弓	邪の結晶×1；マモノのツメ×3；オルディン石×2；タンブル・ウィード×3	50
聖なる弓	鉄の弓	タンブル・ウィード×5；邪の結晶×2；トカゲのシッポ×3；女神の落し物×1	100
タネ袋（中）	タネ袋（小）	コハクの勾玉×4；マモノのツメ×3；ドクロの飾り×3	50
タネ袋（大）	タネ袋（中）	コハクの勾玉×5；マモノのツメ×3；青い鳥の羽根×1；黄金色ドクロ飾り×1	100
バクダン袋（中）	バクダン袋（小）	トカゲのシッポ×1；ドクロの飾り×3；青い鳥の羽根×1	50
バクダン袋（大）	バクダン袋（中）	トカゲのシッポ×3；ドクロの飾り×3；青い鳥の羽根×1	100
矢筒（中）	矢筒（小）	コハクの勾玉×5；ヤミの勾玉×3；マモノの角笛×3	50
矢筒（大）	矢筒（中）	ヤミの勾玉×3；マモノの角笛×2；女神の落し物×1；黄金色ドクロ飾り×1	100
木の盾（硬い）	木の盾（ふつう）	コハクの勾玉×2；マモノのツメ×1；ぷよぷよした塊×1	30
木の盾（頑丈）	木の盾（硬い）	コハクの勾玉×3；マモノのツメ×2；タンブル・ウィード×2；ドクロの飾り×1	50
鉄の盾（硬い）	鉄の盾（ふつう）	オルディン鉱石×2；マモノのツメ×2；ドクロの　り×2	50
鉄の盾（頑丈）	鉄の盾（硬い）	オルディン鉱石×3；マモノのツメ×3；タンブル・ウィード×3；青い鳥の羽根×1	100
聖なる盾（上質）	聖なる盾（ふつう）	ヤミの勾玉×1；小鳥の羽根×2；ドクロの飾り×3	100
聖なる盾（最上）	聖なる盾（上質）	ヤミの勾玉×4；小鳥の羽根×3；マモノの角笛×3；青い鳥の羽根×1	150

火山山頂



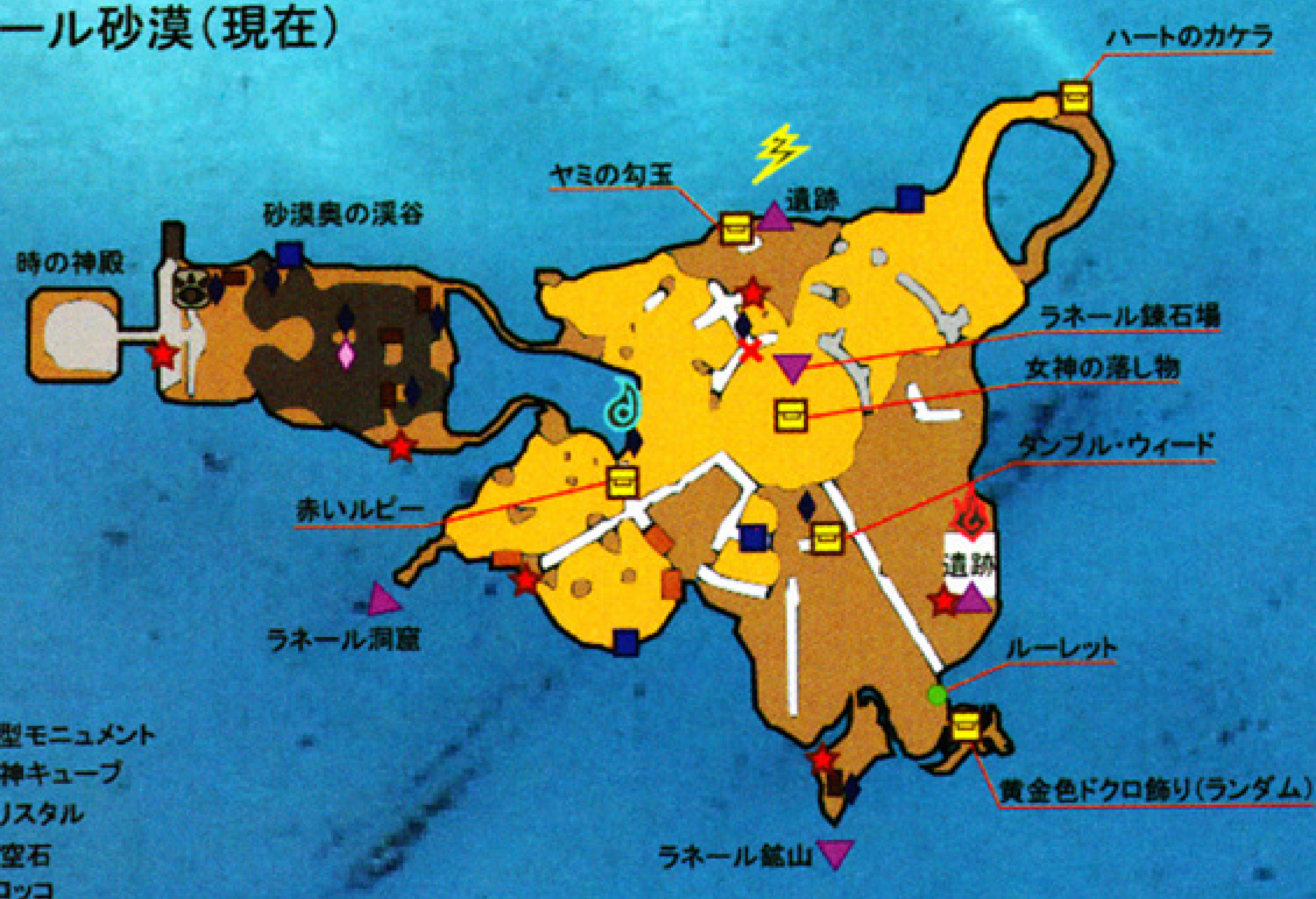
古の大祭殿



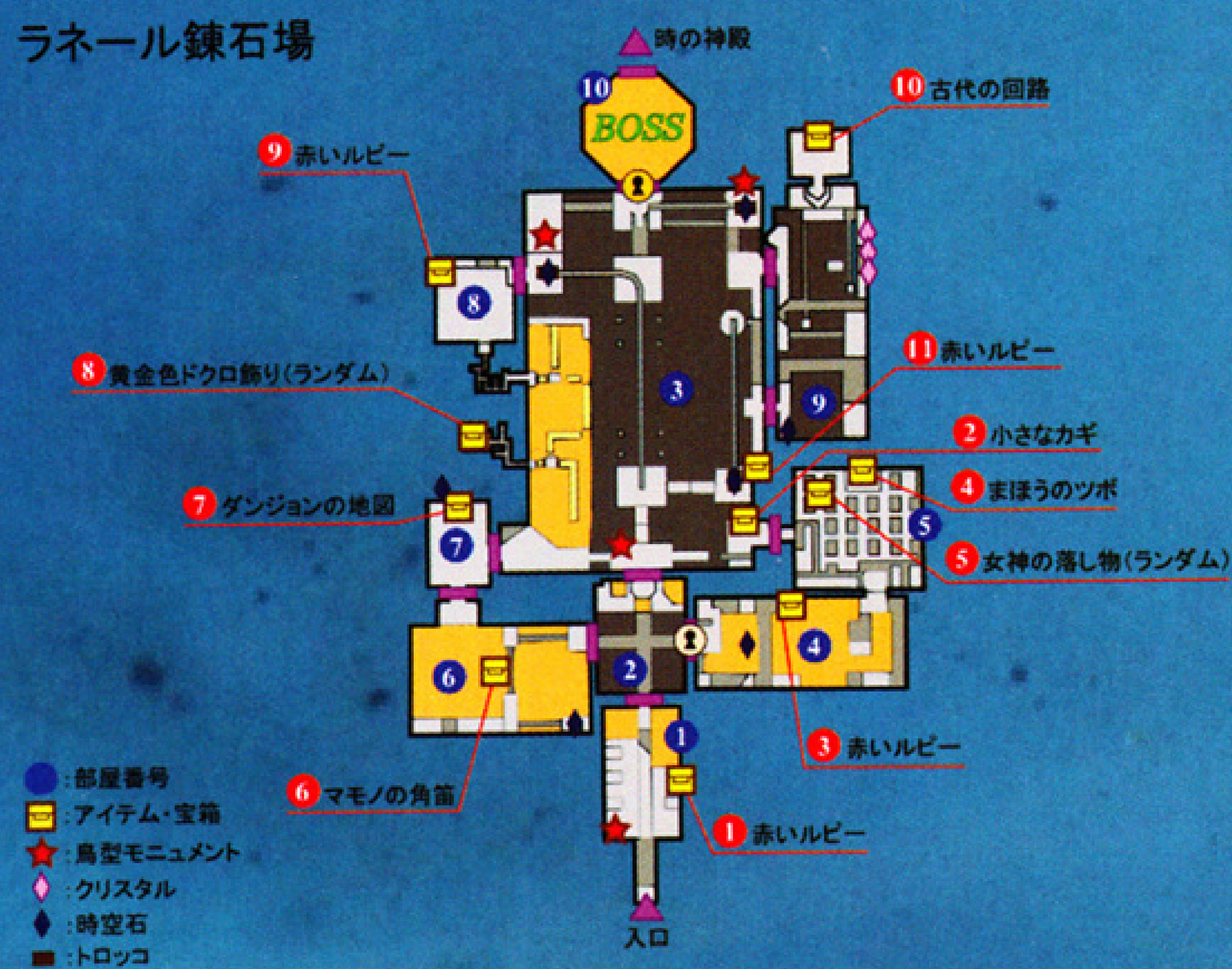
ラネール鉱山



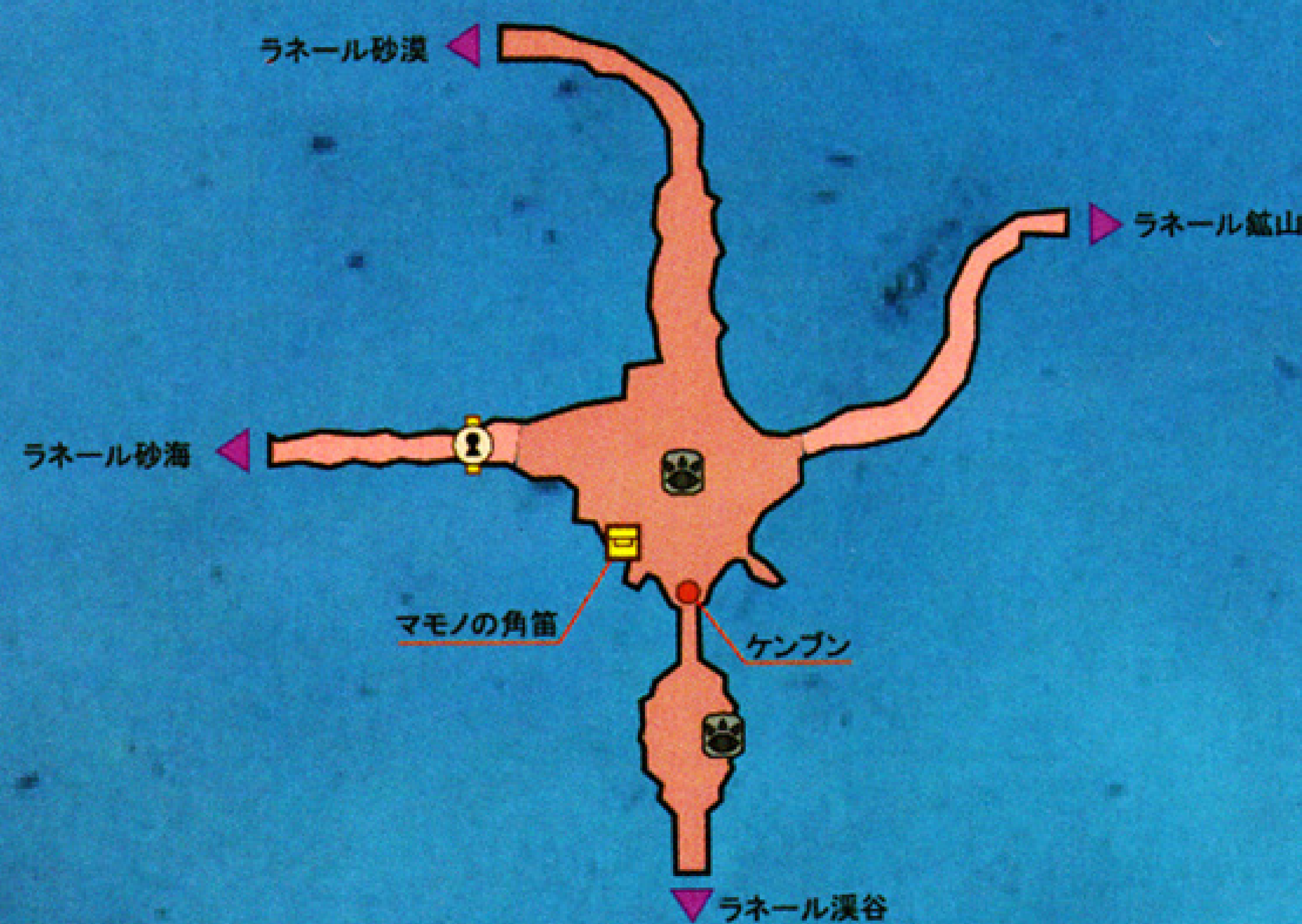
ラネール砂漠(現在)



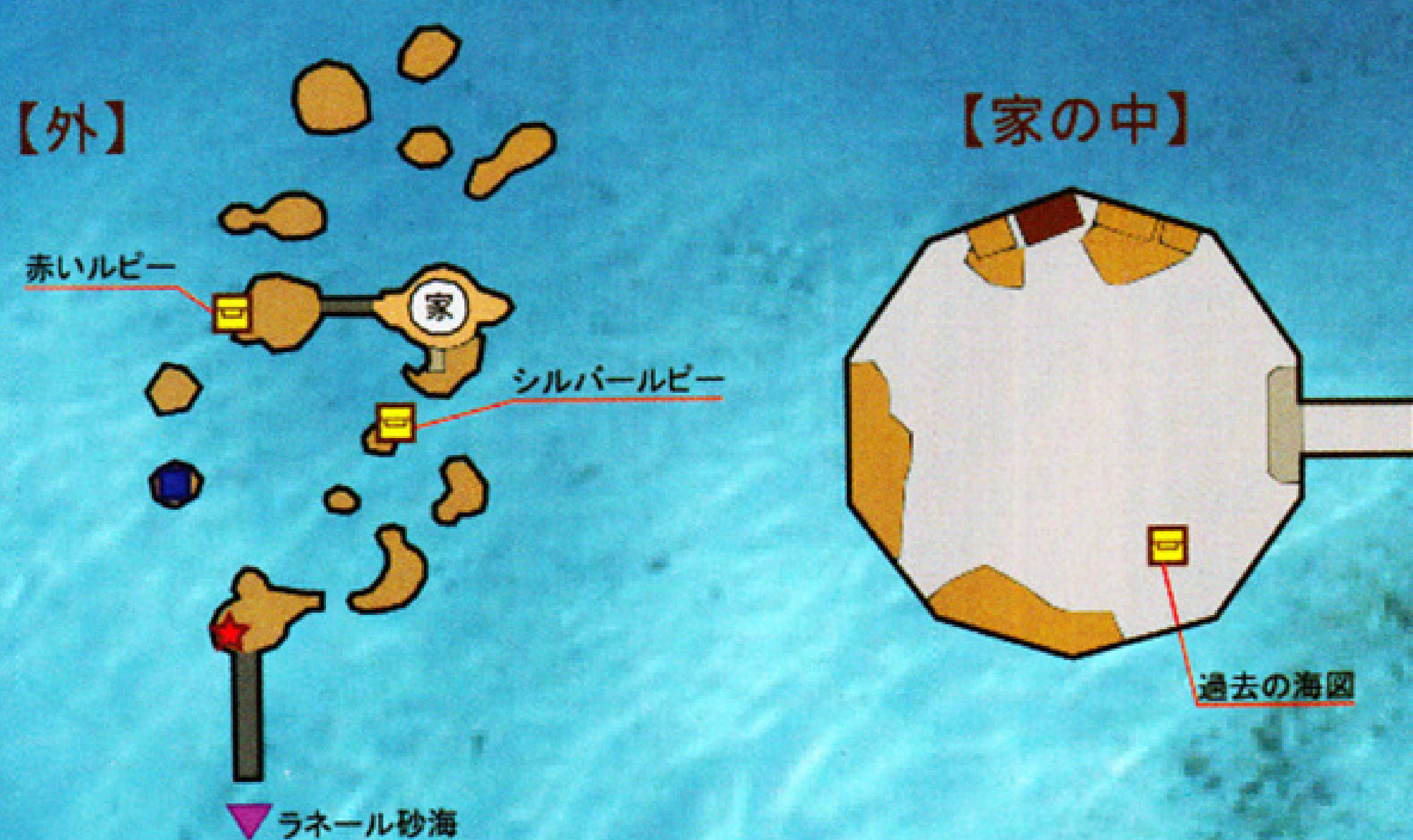
ラネール錬石場



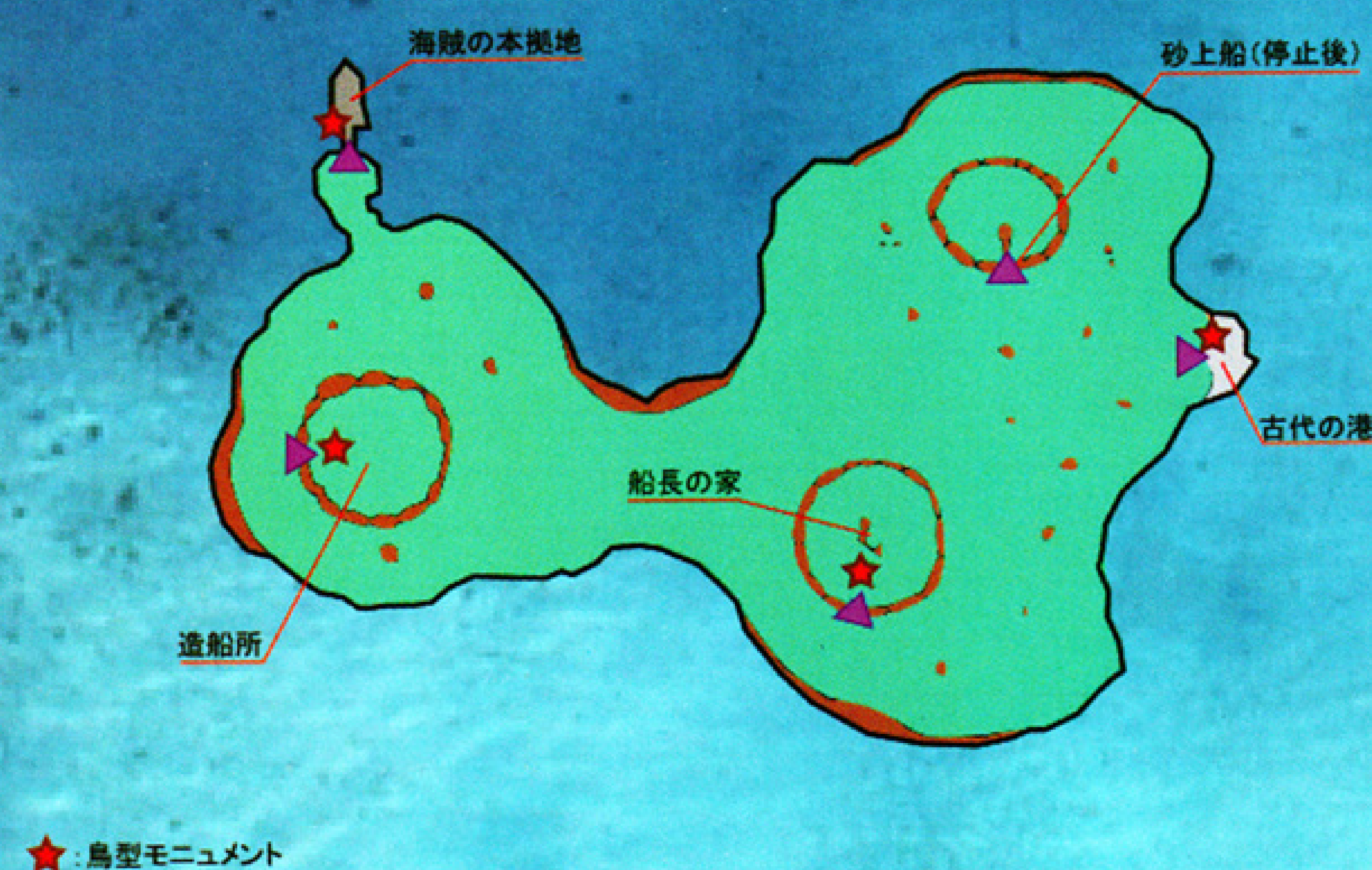
ラネール洞窟



船長の家

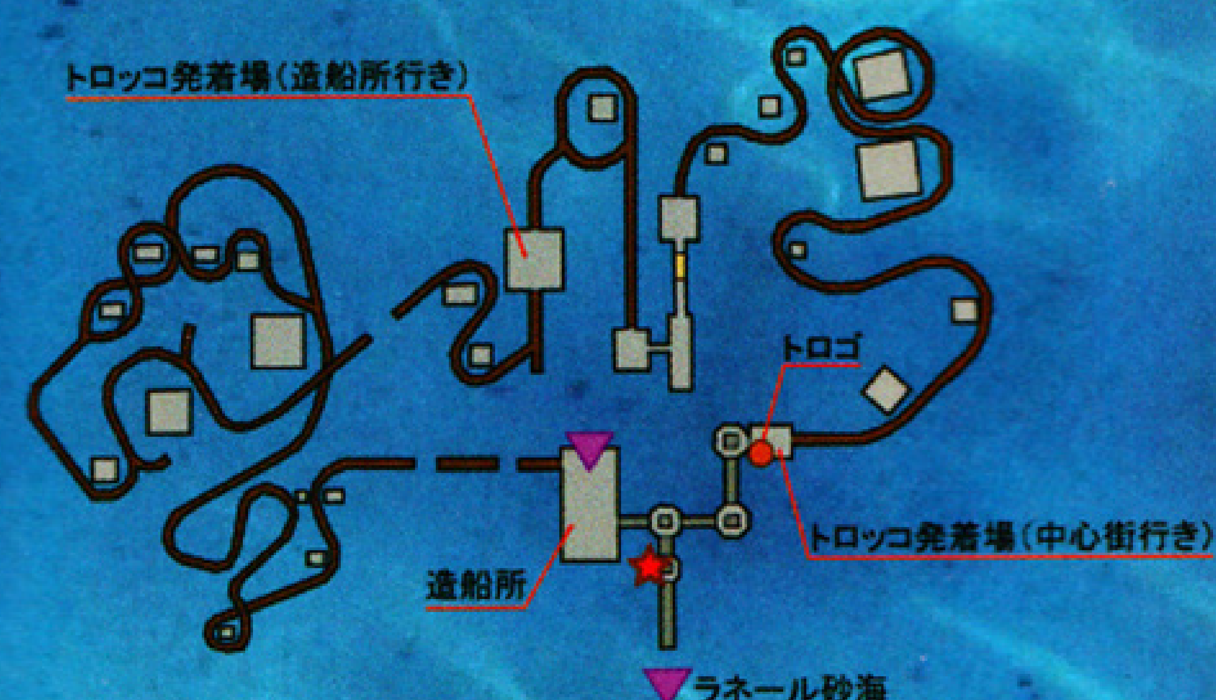


ラネール砂海(過去)

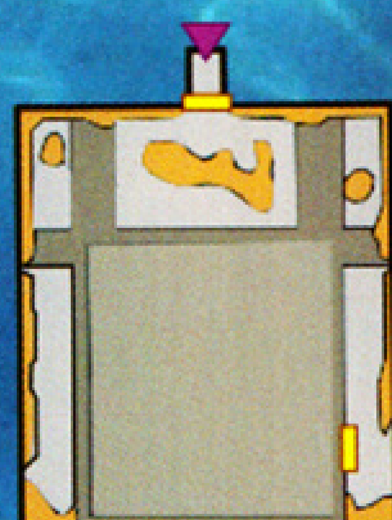


造船所

【外】



【造船所内部】



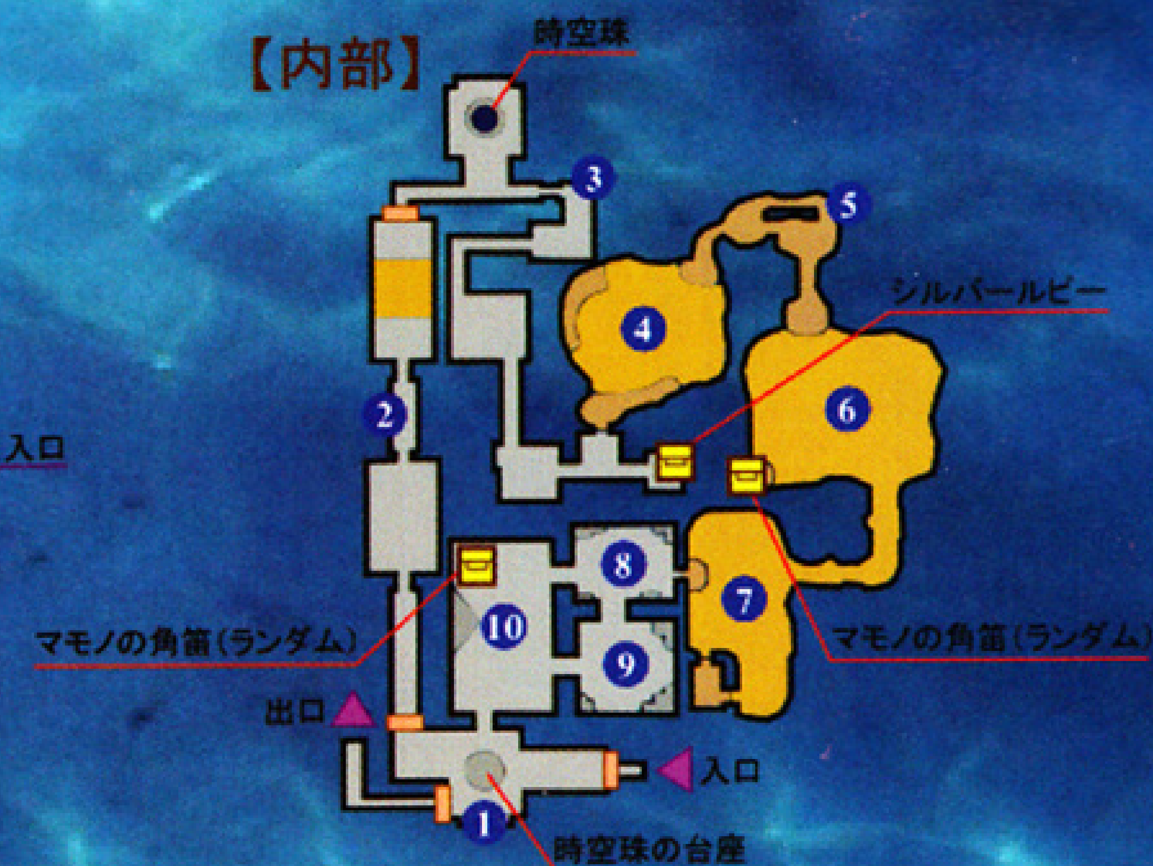
★:鳥型モニュメント

海賊の本拠地

【外】



【内部】



●:部屋番号
:アイテム・宝箱
★:鳥型モニュメント

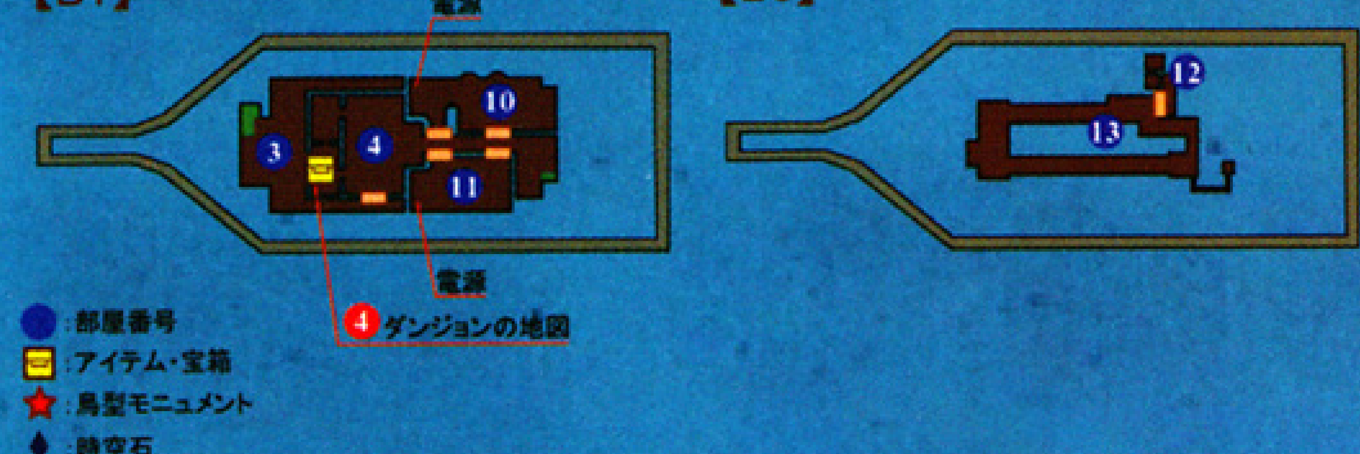
砂上船

【1F】



【B2】

【B1】

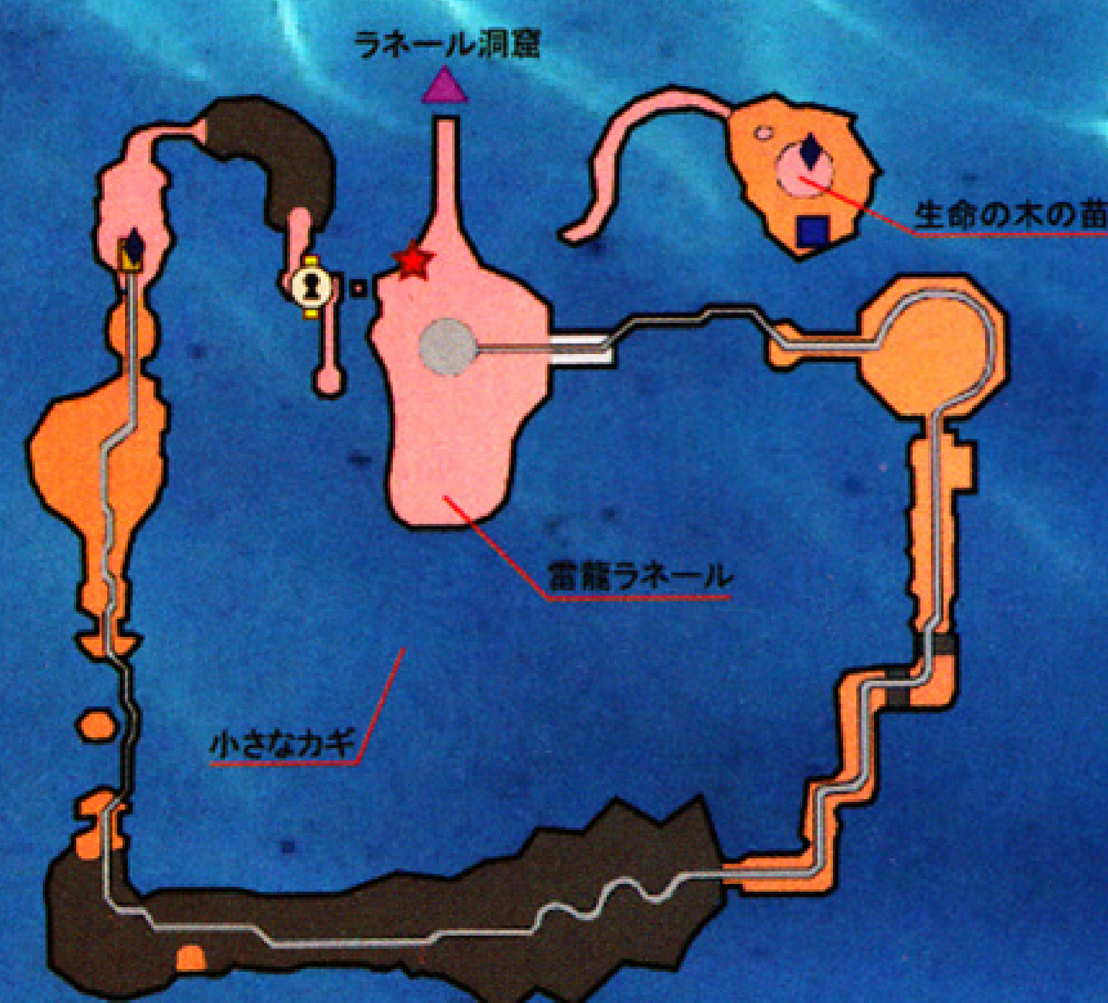


【B3】

●:部屋番号
:アイテム・宝箱
★:鳥型モニュメント
♦:時空石

ラネール渓谷

★:鳥型モニュメント
■:女神キューブ
♦:時空石
:トロッコ



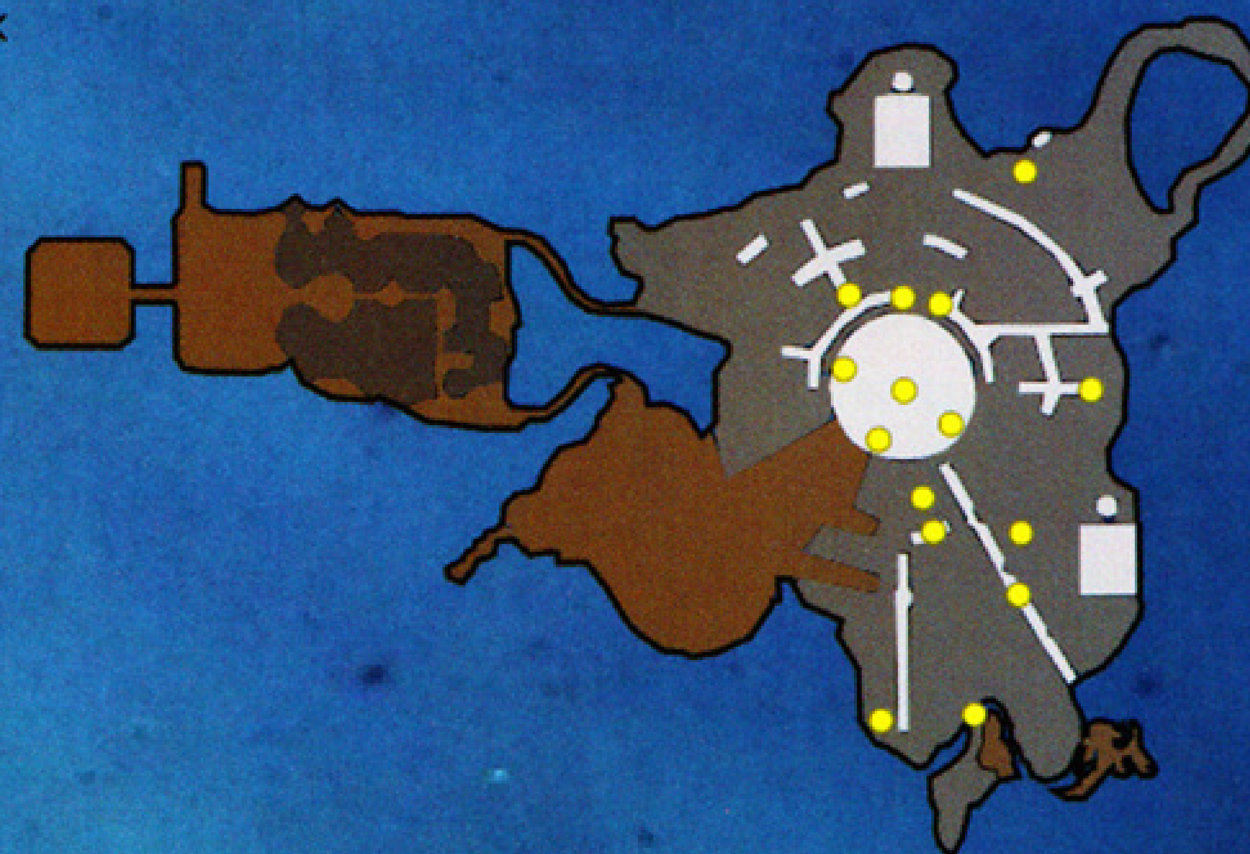
フィローネの森(フロルのサイレン)

●:しずく



ラネール砂漠(ネールのサイレン)

●:しずく



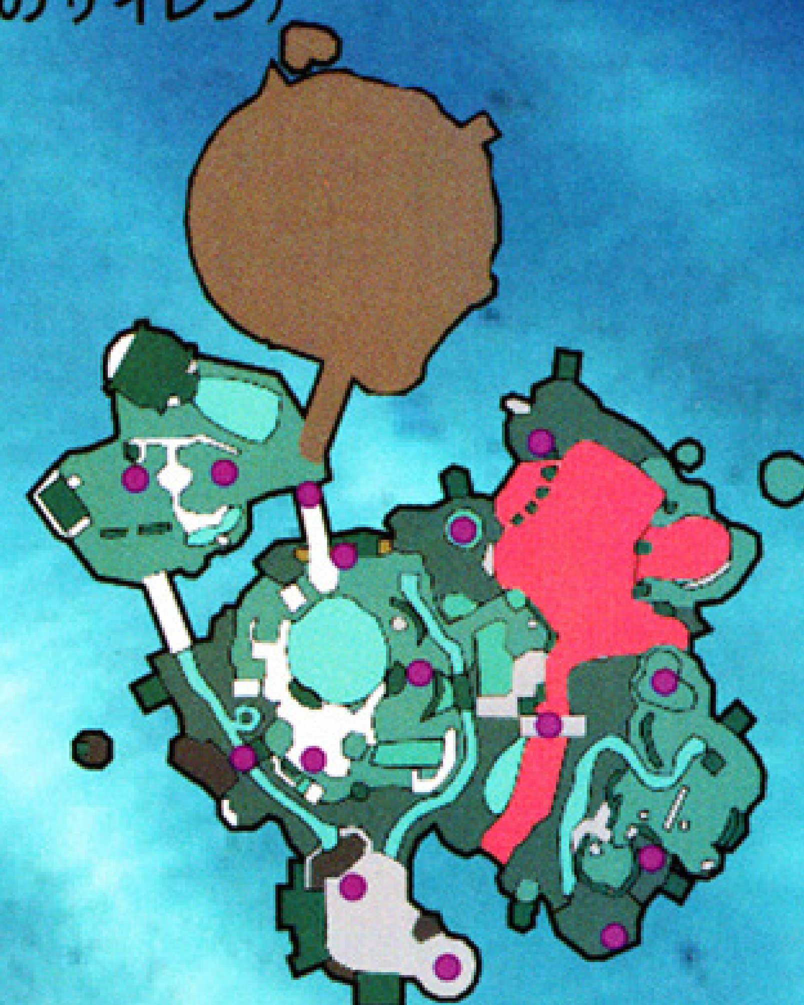
オルディン火山(ディンのサイレン)

●:しずく



スカイロフト(女神のサイレン)

●:しずく





PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：机动战士高达 极限VS.		2011年12月1日	
	小队动作格斗	NBGI	8380日元	日版
	蓝光	1~4人	720p	全年龄

系统解析

基本操作

玩家可操作的机体中每一台都拥有其不同的武装与攻击方法。为了充分发挥机体的性能，必须首先把握好武装的特征。首先让我们先来解说一下全机体共通的操作方法和攻击模式。

照准的颜色

当玩家锁定敌人的时候，锁定光圈会呈不同的颜色，其中红色时为玩家的攻击会针对敌人的位置进行追尾的距离，绿色时则代表距离过远，玩家的攻击无法追踪敌人，而呈黄色色表示敌人处于不受攻击的无敌状态。

移动的基本

一边回避敌人的攻击，一边移动到红色锁定的距离对敌人进行攻击是游戏的基本。使用高速移动的推进冲刺与可以回避敌人攻击的侧移来接近敌人。使用这两个动作需要消耗画面下方的推进槽，如果用尽后着地时会出现较大的硬直，造成被敌人攻击的极大破绽。因此移动时要随时注意推进槽的残量，同时注意攻击敌人着地时的硬直。

射击的方法

攻击范围广、具有牵制作用的射击系武装，在红色锁定距离内即使不瞄准敌人射击，单纯作为牵制也有可能击中对方。牵制射击需要注意残弹数量，每种机体的上弹模式都有所不同需要注意。最容易射中的时机，是在敌人连续喷射推进侧移后着地时的硬直，积极瞄准这时的破绽是射击的基本。

格斗的时机

与射击相比范围较近的格斗攻击，尽管打空的时候出现的破绽极大，但是可以没有弹数限制攻击以及击中后的威力极大都是它的魅力。与射击相同瞄准敌机着地瞬间的硬直是攻击的基本。此外也可以在近距离回避敌机的射击后，或是敌机对同伴僚机使用格斗攻击时作为妨碍使用。用方向键和按键组合可以使出各种的必杀连携技。

操作的应用

躲避他人攻击的同时如何令自己的攻击更少破绽的行动则变得非常重要。使用以下的技巧便能够大幅减少攻击时的破绽，一定要灵活掌握。

攻击的取消

通常攻击之后会进行收招等动作，造成极大的破绽。而通过取消攻击，能够在动作中中断，立刻转而开始其他的动作。使用这种技巧便能更为迅速的行动了。

活用喷射冲刺

格斗与射击等各种攻击动作都可以通过喷射冲刺来取消。因此，例如按照射击、喷射冲刺取消、射击的顺序快速行动的话就能连续地令射击命中。确信射击能够击中敌人的时候，一定要积极使用连续射击。由于这个行动需要连续使用冲刺取消，对于推进槽的消费较大，为了不在着地时受到攻击要同时确认敌机的位置。

掌握取消攻击

每个机体都有各自具有取消作用的攻击，例如高达通过主武器射击可以直接转而进行副武器射击等等，部分的攻击无需喷射取消也能连续使用。因此灵活使用各个武装进行取消不用担心子弹用尽，温存推进槽的同时对敌人造成极大的伤害。

侧移取消格斗

使用格斗攻击的时候会面对敌人的方向攻击，这是按下侧移的话无论攻击击中前后与否都能够将行动取消。并且侧移具有无视敌人攻击的效果，能够在近距离回避敌人的射击攻击。因此判断格斗攻击无法击中的时候需要立刻侧移，而格斗命中时使用侧移的话能够再度使用格斗攻击，可以创造再度格斗攻击或是射击的机会。

EX爆发

画面下方的EX槽积累到50%以上后便能够进入一定时间内强化机体性能的EX爆发模式。效果如下表，机动力上升后能够轻松回避敌人的攻击之外武器的弹数也会回复，很大可以挽回不利的局势。在敌方推荐槽用尽的时机发动，能够单方面的攻击其着地硬直是比较常见的使用方法，以确实的对敌人造成伤害。部分机体在EX爆发中同时按下射击、格斗、跳跃键能够使用强力的固有攻击。固有攻击使用后EX爆发结束，可以在EX爆发临近结束时使用较好。

EX爆发的特征：
攻击击中、受到伤害、被击破等都会上升EX槽
EX槽积累50%以上便可发动
发动时推进槽回复
武装的弹数回复（部分除外）
敌机不会轻易被自己的攻击倒地
机体防御力上升
机体移动速度上升
EX槽最大时，在受到敌人攻击的途中也可以发动（发动时消耗30%EX槽）

对战的心得

自由战斗与玩家对战时可以进行2对2的组队对战。根据所选机体的COST与特征不同战斗的注意事项与战术也相应不同。

战力槽

游戏中登场的全部机体都设定有COST，基本性能越高的机体COST也越高，当机体被击坠时战力槽会扣除与COST相应的值。战斗中哪一队的战力槽先为零的队伍即为败北。因此如何更有效率的降低敌方的战力槽便是战斗胜利的关键。

COST OVER

当剩余战力比再出击的机体COST少的时候会发生制裁，根据战力槽的残量再出击机体的耐久力会减少。例如当自军战力5000的状态下COST3000的机体被击破，剩余2000战力时再出击COST3000的机体耐久度就会变为基本值的2/3。由于这种规则的存在，战斗中如何击破敌人之外，己方的机体被击破的顺序也成为战术的一部分。

机体耐久力一览



耐久力	COST3000	COST2500	COST2000	COST1000
750	倒A高达	-	-	-
720	尊者高达	-	-	-
700	高达DX / 独角兽高达	-	-	-
680	ν高达 / 飞翼高达零式(EW版) Turn X / 命运高达 / OO高达	神高达	-	-
650	V2高达	-	-	-
640	OO量子型	地狱死神高达(EW版)	-	-
620	骷髅高达X1全装备	Z高达 / 全装甲ZZ高达 / 卡碧尼 沙扎比 / 多鲁基斯III / 无限正义高达 刹帝利 / 疗天使高达	神龙高达	-
600	强袭自由高达	智天使高达 / 新安洲	夏亚专用勇士 / 高达试作2号机 须佐之男 / 高达红异端改	-
580	-	骷髅高达X1改	高达 / 密沙罗 / 重炮高达改(EW版) 高达ヴァサーゴCB / 黄金苏莫 强袭高达 / 禁断高达 神意高达 / 炮战扎古勇士 德尔塔+ / 高达试作1号机Fb	-
540	-	骷髅高达X2改	能天使高达	-
520	-	-	百式 / 高达F91	-
350	-	-	-	古夫特装型
330	-	-	-	龟霸 / 卡碧尼Mk-II / 贝尔格·基罗斯 / 拉古 / 扎古改 高达Ez8 / 兹达
300	-	-	-	钢伊吉/ 战狼坦克
280	-	-	-	艾利克斯



红色锁定距离一览

S		
重炮高达改(EW版)	高达Ez8(加农)	战狼坦克(坦克形态)
A		
智天使高达	高达华沙哥CB	战狼坦克(机动形态)
骷髅高达X2改	卡碧尼Mk-II	
B		
强袭自由高达	V2高达	独角兽高达(毁灭模式)
强袭高达(I.W.S.P.)	强袭高达(炮装)	密沙罗
C		
飞翼高达零式(EW版)	高达DX	OO高达RAISER
独角兽高达	卡碧尼	沙扎比
刹帝利	禁断高达	神意高达
炮战扎古勇士	龟霸	兹达
D		
ν高达	倒A高达	命运高达
OO高达	OO量子型	Z高达
全装甲ZZ高达	无限正义高达	多鲁基斯III
新安洲(重装备)	高达	百式
高达F91	德尔塔+	高达试作1号机Fb
扎古改		
E		
尊者高达	Turn X	古夫特装型
骷髅高达X1改	神龙高达	黄金苏莫
强袭高达(空战)	夏亚专用勇士	钢伊吉
贝尔格・基罗斯	拉古	艾利克斯
高达Ez8(BR)	骷髅高达X1全装备	
F		
神高达	新安洲(高机动)	地狱死神高达 (EW版)
强袭高达(剑装)	能天使高达	须佐之男
高达试作2号机	高达红异端改	
红色锁定距离不明机体		
疗天使高达		

徽章一览

特定的任务中满足一定条件通过后可以获得徽章。各个任务条件各不相同，可以在自己僚机装备技能画面确认。能获得徽章的任务在地图画面任务图标左下有金色的EMBLEM字样。与徽章一起还可能获得技能，对于更加轻松的完成任务来说必不可少。技能有等级之分，通过获得特定的徽章提升技能的等级。除去部分技能之外，对僚机并无效果。



徽章名	难度	任务名	获得条件、技能效果
ロウ・ギュール	候补生	青と赤	获得S评价
砂漠の虎	候补生	燃える砂塵	完成任务
イングレッサ・ミリシャ	候补生	3機のマヒロー	击破Turn X
アロウズ	候补生	これがソレスタルビーイングだ！	击破プトレマイオス2
デラーズ・フリート	候补生	高达强奪	完成任务
百式	候补生	ダカールの日	自机击破敌机15机
ロナ家	候补生	ベラ様を護衛せよ！	获得A评价以上
リガ・ミリティア	候补生	巨大ローラー作戦	自机击破敌机10机
オズ	一般兵	終わらない輪舞	自机击破敌机40机
ディアナ・カウンター	一般兵	ディアナ・カウンター	自机击破倒A高达
ネオ・ジオン	一般兵	シャア再来	获得A评价以上
オーブ	一般兵	生体CPU	获得S评价
ネオ・ジオン（アクシズ）	指挥官	戦士、再び・・・	获得S评价
アルビオン隊	指挥官	蒼く輝く炎で	90秒以内完成任务
地球連邦	指挥官	ジンクス・フォーメーション！	自机击破敌机8机
ユニオン	指挥官	君の瞳に釘付け	完成任务
ザンスカール帝国	指挥官	バイク戦艦の脅威	自机击破敌机8机

徽章名	难度	任务名	获得条件、技能效果
高达	候补生	コンスコン強襲	获得S评价 / 制限时间增加 / 制限时间增加30秒
地球連邦政府	一般兵	宇宙を駆ける	完成任务 / 敌人锁定集中 / 敌人更容易锁定自机
アナハイム・エレクトロニクス	候补生	インダストリアル7強襲	获得A评价以上 / 机体COST-500 / 自机与僚机的机体COST减少500
人類革新連盟	一般兵	本気モードで行くぜ！	剩余COST2000以上完成任务 / 味方间伤害减轻Lv1 / 自机・僚机间误射造成的伤害减半
ルジャーナ・ミリシャ	指挥官	花に集う	60秒以内击破倒A高达 / 味方间伤害减轻LvMAX / 自机・僚机间误射造成的伤害几乎为零
ティターンズ	候补生	アーガマ強襲	剩余COST3000以上完成任务 / 喷射取消消费量Lv1 / 喷射取消消费量为通常的75%
宇宙革命軍	指挥官	月の娘	剩余COST2000以上完成任务 / 喷射取消消费量LvMAX / 喷射取消消费量为通常的50%
ザビーネ・シャル	一般兵	人間だけを殺す機械	获得S评价 / 侧移取消消费量Lv1 / 侧移取消消费量为通常的75%
サーペント・テール	指挥官	青の一撃	剩余COST3000以上完成任务 / 侧移取消消费量LvMAX / 侧移取消消费量为通常的50%
クイーン・ザ・スペード	一般兵	マスターアジア、暁に死す	70秒以内完成任务 / BEAM防御 / BEAM系射击攻击伤害减轻为1/3
地球連合軍	指挥官	破壊の三重奏	剩余COST2000以上完成任务 / 实弹防御 / 实弹系射击攻击伤害减轻为1/3
ジョーカー	候补生	2人だけのシャッフル同盟	获得S评价 / 耐久力强化Lv1 / 耐久力50UP
ギンガナム家	候补生	ユニバース！	获得S评价 / 耐久力强化Lv2 / 耐久力100UP
地球連邦軍	一般兵	強行突破作戦	获得A评价以上 / 耐久力强化Lv4 / 耐久力200UP
アムロ・レイ	指挥官	NEWTYPEの風（3）	自机单独完成任务 / 耐久力强化Lv3 / 耐久力150UP
AEU	一般兵	連邦軍兵士の意地	自机击破敌机20机 / 耐久力回复 / 耐久力逐渐自然回复，1秒回复2耐久力
サイクロプス隊	一般兵	ザクと風船と爆弾と	自机击破敌机20机 / 耐久力回复Lv2 / 耐久力逐渐自然回复，1秒回复4耐久力
シャア・アズナブル	NEWTYPE	強襲高达チーム	剩余COST2000以上完成任务 / 耐久力回复LvMAX / 耐久力逐渐自然回复，1秒回复6耐久力
ジオン公国軍	一般兵	木馬と白い悪魔	90秒以内完成任务 / 获得MP增加Lv1 / 受到伤害1.5倍，战斗后获得MP1.2倍
アナハイム・エレクトロニクス	指挥官	バイブレーション	自机击破クィン・マンサ / 获得MP增加LvMAX / 受到伤害2倍，战斗后获得MP1.5倍
シュラク隊	候补生	鮮烈！シュラク隊	剩余COST2000以上完成任务 / 战力补充Lv1 / 自军战力槽1000UP
ブリベンター	指挥官	囲まれたG	获得S评价 / 战力补充Lv2 / 自军战力槽2000UP
サウス・バニング	一般兵	激突戦域	90秒以内完成任务 / 防御特化 / 战斗中受伤害半减，对敌伤害也半减
キャスバル・レム・ダイクン	指挥官	赤い彗星	获得S评价 / E推进+ / EX槽非FULL状态进行EX爆发时获得与FULL时同样效果
クラブ・エース	一般兵	デビル高达軍団	自机击破尊者高达 / 开始时EX槽FULL / 战斗开始时EX槽FULL状态
G-4実験部隊	候补生	ポケットの中の戦争	获得A评价以上 / EX槽性能强化Lv1 / EX槽更容易增加
地球連邦軍	一般兵	命の華	使用00高达完成任务 / EX槽性能强化Lv2 / EX槽更容易增加，EX爆发时间延长至1.1倍
Z.A.F.T.	指挥官	狙われたプラント	完成任务 / EX槽性能强化Lv3 / EX槽大幅容易增加，EX爆发时间延长至1.3倍
ホワイト・ドール	指挥官	ギンガナム襲来	自机击破Turn X \ EX槽性能强化Lv4 / EX槽大幅容易增加，EX爆发时间延长至1.5倍
ソレスタルビーイング	NEWTYPE	俺が高达だ！	获得S评价 / EX槽性能强化LvMAX / EX槽大幅容易增加，EX爆发时间延长至2倍
エコーズ	候补生	ユニコーンの日	获得S评价 / 指挥力Lv1 / 味方CPU机判断力少许上升
第08MS小隊	指挥官	熱砂戦線	剩余COST2000以上完成任务 / 指挥力MAX / 味方CPU机判断力大幅上升
ロンド・ベル	一般兵	ロンド・ベル防衛部隊	获得S评价/ /指挥力Lv2 / 味方CPU机判断力上升

奖杯一览

街机模式中的奖杯获得与难度无关，可以选择EASY难度挑战更为简单。试炼模式相关推荐选择独角兽高达进行。主武器强BEAM枪比其他的BEAM来福枪威力要高、诱导性强，可以换弹无需担心弹数。毁灭模式则无需特别使用。

种类	奖杯名	翻译	获得条件
白金	黒歴史	黑历史	获得其他全部奖杯
金	NEWTYPEの実力	NEWTYPE的实力	在线对战100胜
金	純粋種として覚醒	作为纯粹种的觉醒	总游戏时间超过100小时
金	伝説の白い悪魔	传说的白色恶魔	试炼任务内将全部机体属性升至MAX
银	エースパイロット	王牌机师	完成试炼任务模式的全部任务
银	マイスターとしてスカウト	作为高达驾驶员被选拔	街机模式全部章节获得奖牌
银	SEEDを持つ者	持有SEED之人	获得全部徽章
银	戦闘のスペシャル様	战斗的专门家	进行100次网上对战
银	ソロモンの悪夢ふたたび	所罗门的恶梦再来	网上对战10连胜
银	少年の英雄	少年英雄	街机模式看过全部EX章节
银	流派東方不敗	流派东方不败	通过试炼模式的NEWTYPE难度
银	強化人間の力	强化人类的力量	被击坠数0通过街机模式
铜	地球連邦軍	地球联邦军	一般兵等级任务「强行突破作战」中获得「地球联邦军」徽章
铜	ジオン公国軍	吉翁公国军	一般兵等级任务「木马と白い悪魔」中获得「ジオン公国軍」徽章
铜	シャア・アズナブル	夏亚·阿兹纳布鲁	NEWTYPE等级任务「强袭高达チーム」中获得「シャア・アズナブル」徽章
铜	アムロ・レイ	阿姆罗·雷	指挥官等级任务「NEWTYPEの风（3）」中获得「アムロ・レイ」徽章
铜	エゥーゴ	奥古	NEWTYPE等级任务「Mk-2连合」中获得「エゥーゴ」徽章
铜	アナハイム・エレクトロニクス	阿纳海姆电子公司	指挥官等级任务「バイブレーション」中获得「アナハイム・エレクトロニクス」徽章
铜	ネオ・ジオン（アクシズ）	新吉翁（阿克西斯）	指挥官等级任务「战士、再び…」中获得「ネオ・ジオン（アクシズ）」徽章
铜	ネオ・ジオン	新吉翁	NEWTYPE等级任务「5thルナ攻略战」中获得「ネオ・ジオン」徽章
铜	キャスバル・レム・ダイクン	贾斯巴尔·雷姆·戴昆	指挥官等级任务「赤い彗星」中获得「キャスバル・レム・ダイクン」徽章
铜	クロスボーン・バンガード	十字骷髅先锋	NEWTYPE等级任务「人と継ぐ者の间で」中获得「クロスボーン・バンガード」徽章
铜	ザンスカール帝国	赞斯卡尔帝国	指挥官等级任务「バイク战舰の威胁」中获得「ザンスカール帝国」徽章
铜	ウッソ・エヴィン	乌索·埃文	NEWTYPE等级任务「翼と蝶と」中获得「ウッソ・エヴィン」徽章
铜	キング・オブ・ハート	红心K	NEWTYPE等级任务「死斗！マスター高达」中获得「キング・オブ・ハート」徽章
铜	クラブ・エース	梅花A	一般兵等级任务「デビル高达军团」中获得「クラブ・エース」徽章
铜	ジャック・イン・ダイア	方块J	NEWTYPE等级任务「激突！モビルファイター」中获得「ジャック・イン・ダイア」徽章
铜	プリベンター	预防者	指挥官等级任务「囲まれたG」中获得「プリベンター」徽章
铜	マリーメイア軍	玛丽梅亚军	NEWTYPE等级任务「終わりのない戦い」中获得「マリーメイア軍」徽章
铜	宇宙革命軍	宇宙革命军	指挥官等级任务「月の娘」中获得「宇宙革命軍」徽章
铜	新連邦	新联邦	NEWTYPE等级任务「第8次宇宙戦争」中获得「新連邦」徽章
铜	ホワイト・ドール	白色人偶	指挥官等级任务「ギンガナム襲来」中获得「ホワイト・ドール」徽章
铜	ルジャーナ・ミリシャ	路嘉纳民兵	指挥官等级任务「花に集う」中获得「ルジャーナ・ミリシャ」徽章
铜	ハイム家	海姆家	NEWTYPE等级任务「衝撃の黒歴史」中获得「ハイム家」徽章
铜	Z.A.F.T.	扎夫特	指挥官等级任务「狙われたプラント」中获得「Z.A.F.T.」徽章
铜	地球連合軍	地球联合军	指挥官等级任务「破壊の三重奏」中获得「地球連合軍」徽章
铜	フェイス	FAITH	NEWTYPE等级任务「新世界へ」中获得「フェイス」徽章
铜	ソレスタルビーイング	天人	NEWTYPE等级任务「俺が高达だ！」中获得「ソレスタルビーイング」徽章
铜	ユニオン	UNION	指挥官等级任务「君の瞳に釘付け」中获得「ユニオン」徽章
铜	地球連邦	地球联邦	指挥官等级任务「ジンクス・フォーメーション！」中获得「地球連邦」徽章
铜	ロンド・ベル	朗德·贝尔	一般兵等级任务「ロンド・ベル防衛部隊」中获得「ロンド・ベル」徽章
铜	ビスト財団	比斯特财团	NEWTYPE等级任务「VS.高达（1）」中获得「ビスト財団」徽章
铜	サイクロプス隊	独眼巨人队	指挥官等级任务「ザクと風船と爆弾と」中获得「サイクロプス隊」徽章
铜	アルビオン隊	阿尔比昂队	指挥官等级任务「蒼く輝く炎で」中获得「アルビオン隊」徽章
铜	コウ・ウラキ	浦木宏	NEWTYPE等级任务「ソロモンの悪夢」中获得「コウ・ウラキ」徽章
铜	第08MS小隊	第08MS小队	指挥官等级任务「熱砂戦線」中获得「第08MS小隊」徽章
铜	サーペント・テール	蛇之尾	指挥官等级任务「青の一撃」中获得「サーペント・テール」徽章

所罗门的恶梦再来

由于10连胜必须在同一房间内完成，为防止被屋主踢出或是房间解散最好自己建房间为好。如果感到10连胜有难度可以与其他玩家交涉或是找朋友来刷。

作为纯粹种的觉醒

总游戏时间在主菜单右上角有表示，注意并非在战斗准备时显示的游戏时间。

传说的白色恶魔

全机体全改造所需总MP值为合计41693040，总之……加油吧。

简单刷MP的任务可以选择NEWTYPE难度下数第2左数第4个任务「エンジェル・フォール」，虽然使用机体限定为禁断高达但是只要破坏大天使号战舰即可完成任务刷起来比较快。由于大天使不会移动，在初始位置主副武器交替射击配合特射会更有效率。注意战舰攻击的时候通过侧移回避。装备技能「获得MP增加Lv.MAX」无伤完成任务的话一场可以获得大概13万MP。受伤的话则会在7~8万。将禁断高达射击和攻击升满的话最快50秒左右可以完成一次。

其他简单刷MP的还有指挥官难度开始位置左数第3个任务「アーマーをはがせ!」。任务开始同时使用射击能力改满的强袭自由高达副射击即可。装备技能「获得MP增加Lv.MAX」1次3万左右MP。

一般难度的任务「ザク同時撃破作戦」，选择COST1000的机体装备技能「获得MP增加Lv.MAX」，1次10秒以内可以获得45000左右MP。只需射击目标即可对机体无要求。

王牌机师

与任务完成时的等级评价无关。比较困难的是NEWTYPE难度的「Vs.高达！」（1）和（2）。推荐使用改满的独角兽放风筝过，不断射击、回避取消、射击如此反复。

作为高达驾驶员被选拔

包括EX剧情章节，获得奖牌即可，颜色无要求。

少年英雄

STAGE1A~F与STAGE8A~F不存在EX剧情章节。完成STAGE时获得一定分数以上即可解放下一STAGE的EX剧情章节。死后继续不影响EX出现，因此感觉分数过低的话可以故意战死后重打。

持有SEED之人

基本完成各个带有徽章标志的任务中的徽章取得条件即可。要求通过评价等级的任务一般0击坠即可获得S级评价，还是不行的话尝试无伤通过。

武运昌盛，格斗复兴！

——FTG鼻祖《街头霸王》诞生25周年

您现在手里拿的，是《电子游戏软件》2012年度的第一期杂志，虽然实际的时间距离新年还有半个多月……好吧，这个杂志业的惯例就不深究了，就当我们已经跨入新的一年了吧。在去年，无数的大作迎来了15、20、25周年不等的诞生纪念，在2012年，同样有很多大作也将迎来他们的周年庆，这其中就有格斗游戏界当中的开山鼻祖《街头霸王》！

2008年年底，CAPCOM旗下重量级大作《街头霸王4》的街机版正式上市，2009年2月又推出了家用机版。这款游戏凭借优异的表现，在玩家的口碑和市场的销售反应方面都获得了相当巨大的成功，也替近年来人气逐渐走低的格斗游戏打了一剂强心针。

格斗游戏起始于上世纪80年代末期，兴盛于90年代，进入21世纪后光环逐渐褪去。但从近几年开始，无论2D或3D格斗游戏，都呈现出了复苏的态势。在2D领域，造就格斗游戏复兴的功臣非《街头霸王4》莫属。现在，《超级街头霸王4 AE版》更成为了最热门的格斗游戏，并作为主要比赛项目出现于斗剧等重大游戏赛事的项目之一。

到2012年8月，《街头霸王》将迎来25周岁的生日，届时官方一定会举办一系列的庆祝活动，同时也有可能会推出一些精彩的纪念作品。到时候我们也一定会有更加丰富全面的报道，而在此之前，就让我们一同回顾《街头霸王》25年来的成长历程。

开创格斗游戏先河 《街头霸王》（StreetFighter，1987年）



20多年前，当时的街机仍以射击或动作等单人游戏为主，其他类型的作品并不多见。直到1987年，CAPCOM推出了一款让所有人眼睛为之一亮的作品——《街头霸王》，自此开创游戏史上的崭新一页。

由两个角色于限定的时间内，使用各种攻击手段，设法令对手的生命值归零，并以三战两胜的方式进行一场龙争虎斗，胜利后才能往下一个关卡前进——这些我们现在视为理所当然的基本游戏规则，至今仍为大多数的格斗类型游戏所采用，而最初制定这些规则的《街头霸王》则普遍被认为是所有格斗游戏的始祖。

最早期的机台只有“拳、脚”两个按钮，依玩家按钮的力道来决定轻重。针对普通拳脚的攻击方式，《街头霸王》也加入了许多变化，例如：威力弱、可牵制对手的轻攻击，威力强、破绽大的重攻击，介于两者之间的中攻击；还有面对来自上、中、下段等不同的攻击手段，也必须分别以站立或蹲下的姿态按“后”来防御。

除此之外，《街头霸王》更加入了必杀技系统。例如：波动拳（↓↘→）、升龙拳（→↓↘）、龙卷旋风脚（↓↙←），这三个由游戏主角隆（Ryu）所施展、威力十足的必杀技，堪称是整个《街头霸王》里最具魅力的招牌特征。再加上爽快的动作，辅以魄力十足的语音，让“豪由跟”成了当时电玩迷最朗朗上口的口头禅之一，而这些招式，也成了后来许多格斗游戏必杀技的基础指令。

当年《街头霸王》并不能让玩家自由选择角色，2P的肯（Ken）和隆其实只有外观不同，在能力上并没有什么差异，而一路过关斩将中的对手（日本、美国、中国、英国各有两名对手，全部战胜后才能前往最终关卡泰国）更无法让玩家使用，和现代格斗游戏角色动辄五、六十人的情况相比，当时的游戏还非常不成熟，但这依然不减玩家对游戏的喜爱。

《街头霸王》的出现虽然让许多人印象深刻，不过严格来说，游戏的操控性并不佳。人



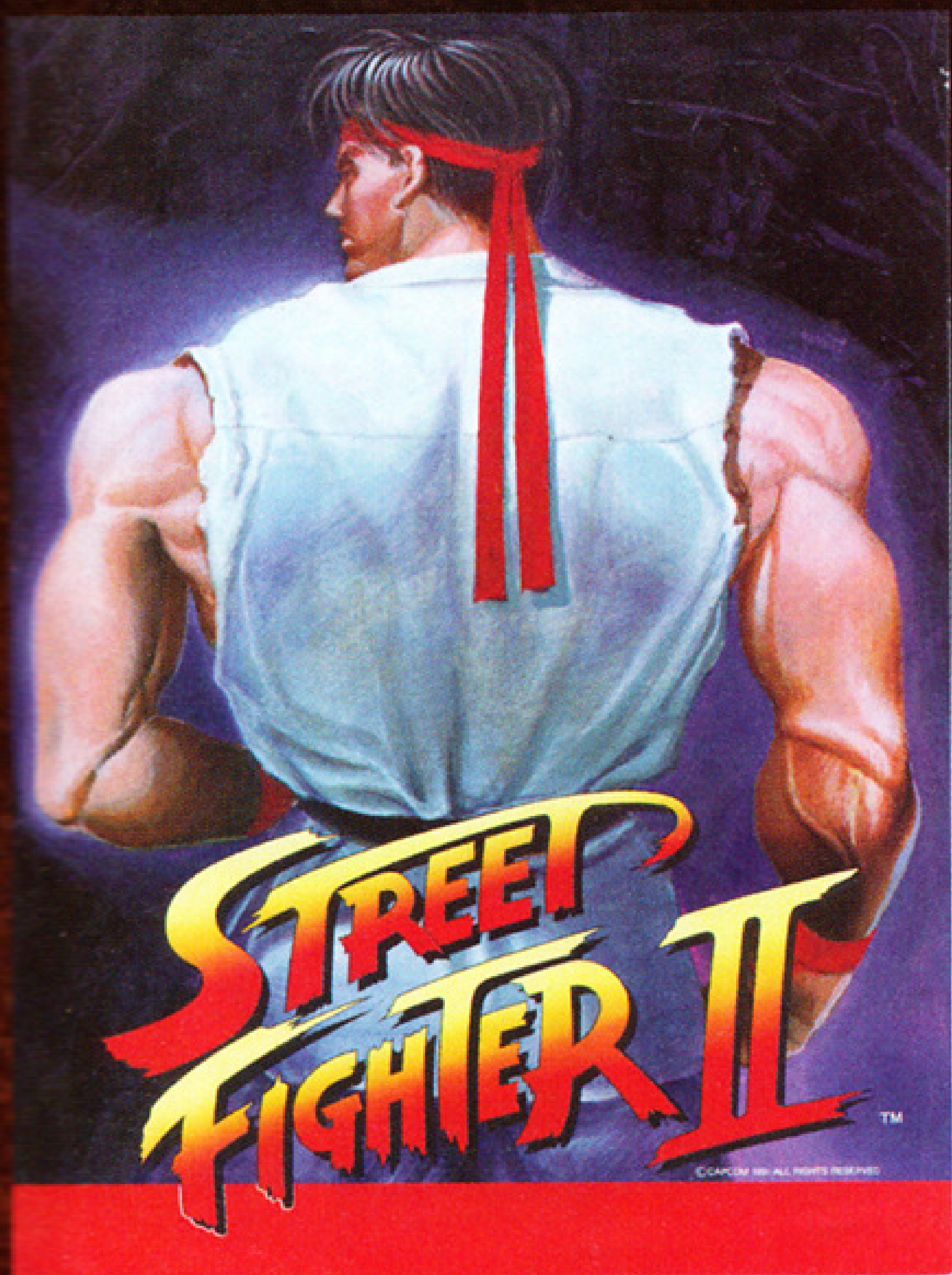


物动作并无法让玩家随心所欲的控制，特别是必杀技的使用相当不顺手，常常可以看到很多人一手拼命搓游戏杆、一手拼命按按键的情况，因此当年许多格斗高手搓到手掌起水泡或破皮的情况也是稀松平常。

此外，游戏的平衡度极不理想，波动拳、升龙拳、龙卷旋风脚等三大绝招的威力大得惊人，有时候只要使出一记升龙拳全招呼在对手身上就能瞬间定胜负，也因此很少有人愿意一拳一脚老老实实的攻击，怎么样也要想办法搓出绝招来。

《街头霸王》另一个让老玩家念念不忘的特色，就在于那真假难辨的游戏谣言。20多年前网络尚未出现，攻略信息的流通几乎只能靠口耳相传，也因此产生了许多流言。例如与美国拳手麦克（Mike）对决的拉希莫山场景中，若能对准后方总统头像的某个接缝处使出升龙拳，就能拿到钥匙，并直接跳关到泰国，或是隐藏关绿洲和夏威夷。此外，还有只要转出闪电型方位，并同时按下六颗按钮就能使出威力强大的终极必杀技"一阳指"等等。最早这些谣言的流传度和后来《魂斗罗》的水下八关都有一拼。尽管很多人信誓旦旦的表示看过这些秘技，但却始终无人能证实事情的真伪。一款游戏能有这么多的谣言产生，由此可见《街头霸王》的高人气。不过严格来说，一代只是系列的起点而已，一直到二代的出现，才真正为游戏界投下一记重磅炸弹。

引领现代格斗风潮 《街头霸王2》（StreetFighter II，1991年）



通过改良一代操作性不佳的缺陷，1991年推出的《街头霸王2》在操控上变得十分流畅，同时可选择的人数也增加到八名（最初版本仍无法使用同一名角色）。以中式装扮和修长美腿形象深入全球玩家心中的春丽（春丽是格斗游戏史上首次出现的女性角色），以及留着醒目扫把头、胜利后不忘拿起梳子整理头发的美国大兵古烈（其独特发型的灵感是来自于知名漫画《JOJO的奇妙冒险》）等等，都在本作中首度粉墨登场。



个性刻画生动的八名游戏人物，操作要领也截然不同，双方对战时的变化自然大幅提升，让游戏一推出便立刻造成轰动。论其风靡的程度，80后的玩家几乎都玩过《街头霸王2》。当年的玩家们从《街头霸王2》中，第一次体验到前所未有的格斗游戏乐趣。至此，《街头霸王》系列的架构才真正完备，并奠定了它在格斗游戏史上难于匹敌的经典地位。

上世纪90年代，国内的街机厅大行其道，而吸引许多学生一放学就往里头钻的一大诱因，正是《街头霸王2》，而且这个现象并不限于中国，全球的街机市场都因为《街头霸王2》而火热了起来。由于游戏的大受欢迎，许多不可思议的bug技也纷纷被挖掘出来。相对于一代的谣言，二代的bug技可是千真万确的，而这些神奇的演出，自然也在玩家间引起一阵阵轰动。

也因为这样的热潮，部分脑筋动得快的台湾厂商更自行更改机版，推出"葵花宝典"、"降龙"等稀奇古怪的游戏版本，游戏角色可以无限制的发出波动拳，或是进行二段跳、三段跳、四段跳……，甚至使出一记升龙拳后，满天的波动拳也跟着一起发出。这些奇妙的bug技和特殊游戏版本，都是让老玩家念念不忘的经典回忆。



由于《街头霸王2》的大受欢迎，CAPAOM于来年又推出《街头霸王2加强版》，将游戏最后要挑战的四大天王都开放给玩家操纵。之后CAPAOM又在《超级街头霸王2》里加入嘉米（Cammy）、飞龙（Fei-Long）、T·霍克（T.Hawk）、迪杰（DeeJay）这4名角色，而另一名高人气的反派隐藏角色豪鬼（Gouki，美版名Akuma）也于《超级街头霸王2X》中登场，整个二代的人物版图终告完备。而除了人物外，游戏系统也不断进化，更佳的角色平衡、必杀技系统等等，都让《街头霸王2》更趋完善。

直至2008年，CAPCOM都还推出了高分辨率重制版的《街头霸王2 Turbo HD Remix》，庞大的《街头霸王2》家族，堪称是整个系列人气的最高峰。根据CAPCOM财务报表公布的销售统计，1992年于SFC上推出的《街头霸王2》，累积销售量达630万套，为CAPCOM历年来最卖座的作品（第二名为PS平台上销售496万套的《生化危机2》，第三名则又由成绩410万套的《街头霸王2 Turbo》所夺下）。虽然当时的环境和现在不可同日而语，但我们依然能从这个惊人的数字中看出，《街头霸王2》对整个游戏界和全球玩家所造成的深远影响。



2代作品列表

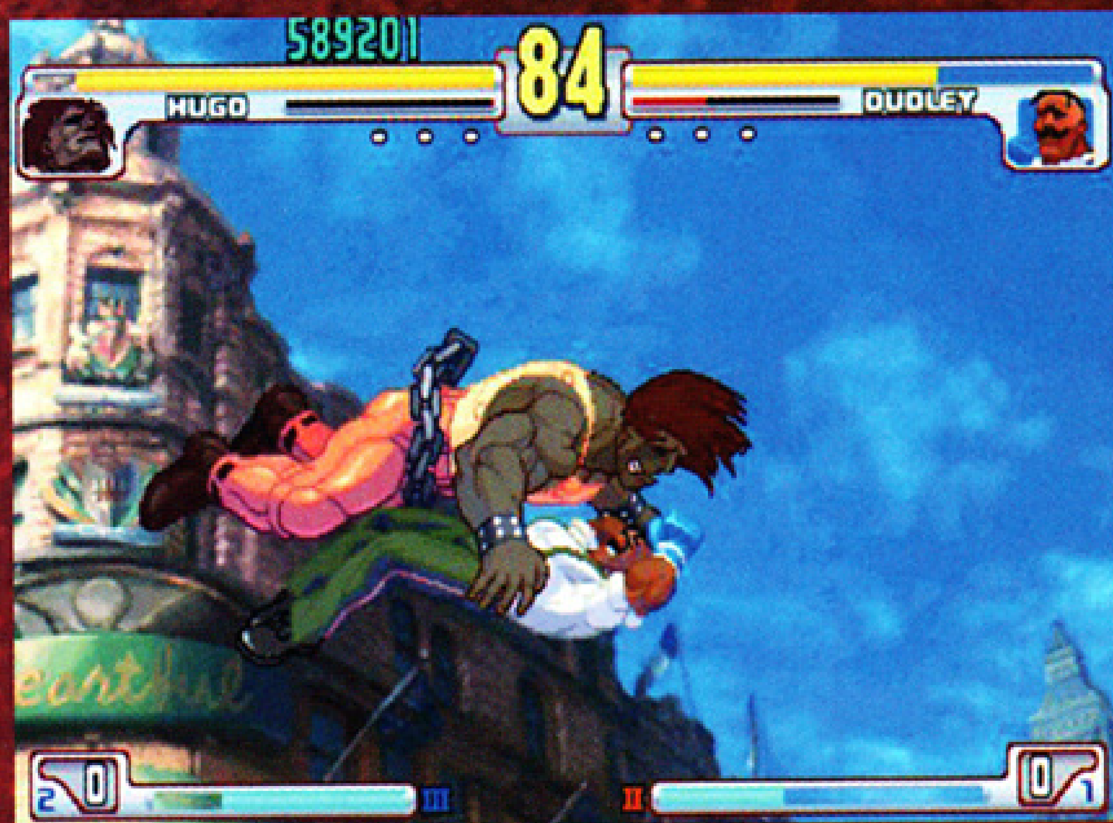
《街头霸王2》（StreetFighter II-The World Warrior-，1991年）
《街头霸王2加强版》（StreetFighter II'-Champion Edition-，1992年）
《街头霸王2 Turbo》（StreetFighter II'-Hyper Fighting-，1992年）
《超级街头霸王2》（Super StreetFighter II-The New Challengers-，1993年）
《超级街头霸王2X》（Super StreetFighter IIX-Grand Master Challenge-，1994年）
《超级街头霸王2 Hyper》（Hyper StreetFighter II-The Anniversary Edition-，2003年）
《超级街头霸王2 Turbo HD Remix》（Super StreetFighter II Turbo HD Remix，2008年）

格斗高手巅峰对决 《街头霸王3》（StreetFighter III，1997年）

雄霸二维巅峰



《街头霸王2》刚问世时，连续技（combo）还不是主流，当年顶多就是跳踢、重拳，再立刻接升龙拳之类的简单连段，不过在长久的演进后，动辄10、20combo以上的连续技逐渐成了格斗游戏中不可或缺的要素，而各种比一般招式更强大的多样化必杀技系统也相继被研发出来。当时众多的格斗游戏都开始在游戏系统上一较高下，《街头霸王3》便以极具战略性的特色，站上格斗游戏王者的地位。



在正统《街头霸王3》问世之前，CAPCOM曾推出过两款《街头霸王ZERO》这个带有前传性质的作品，而《街头霸王3》便继承了部分如选择超必杀技等游戏系统，并加入了EX技、分段蓄气与格档（Blocking）等众多崭新要素。

在这么多系统中，最重要的莫过于格档（Blocking）。格档和防御，乍听之下好像相同，但其实却有着巨大的差异。以往在面对滚动拳时，都会按"后"来防御，但若是反过来在接触的瞬间按下"前"的话，就会变成格挡，不但可以让人物毫发无伤，甚至还可以抓准对手攻击后无法动弹的一瞬间立刻反击。像这样攻防一体的特殊设定，就是格挡系统的最大魅力。

不过以上所述只是最粗浅的讲解，《街头霸王3》的格挡系统其实是非常深奥的，空中格挡、红格挡等等，由此系统所衍生出来的变化相当多



样，在实战时若能猜到敌人的心思，即使是超必杀之类的招数都能完美防御并且达成逆转的局面。因此真正的高手对决时，往往就演变成一场技术与心理的双重交战。

知名日本《街头霸王》高手梅原大吾（昵称DAIGO，《街头霸王》之父冈本吉起曾以"10年内难得一见的人才"来形容他）曾在2004年一场《街头霸王3 3rd Strike》的公开赛中，演出了格斗游戏史上著名的戏剧性大逆转，神乎其技的精湛演出，除了让全球玩家见识到他的不凡身手外，更让大家了解到《街头霸王3》中，最究极的格斗游戏乐趣。

然而，《街头霸王3》这样复杂又深奥的系统，对格斗游戏新手来说入门门坎过高，因此无法领略游戏最深层的精髓所在。而另一项导



致游戏人气下滑的原因，就在于《街头霸王3》里除了隆、肯之外，所有二代中大家熟悉的角色全数被替换掉（豪鬼和春丽则分别于"二度冲击"与"三度冲击"中再度加入），甚至连主角都由隆变成了艾力克斯（Alex）。这样巨大的变化，许多喜爱前作的玩家都难以适应，种种因素都直接影响到游戏受欢迎的程度，也让CAPCOM在销售上尝到了挫败的滋味。

尽管如此，《街头霸王3 三度冲击》凭着兼具技术性与战略性的超高完成度，至今仍被誉为是2D格斗游戏的巅峰之作。日本知名格斗游戏大赛斗剧，自2002年开办后，年年都将《街头霸王3 三度冲击》列为固定的赛事项目，也是至今的历届赛事中，唯一不曾缺席过的作品。由此可见《街头霸王3 三度冲击》尽管已经推出10多年，但在专业格斗游戏玩家心目中，仍有着不可动摇的崇高地位。



3代作品列表

《街头霸王3：新世纪》（StreetFighter III-New Generation-，1997年）
《街头霸王3 二度冲击：巨人猛击》（StreetFighter III 2nd Impact-Giant Attack-，1997年）
《街头霸王3 三度冲击：未来之战》（StreetFighter III 3rd Strike-Fight For the Future-，1999年）

磨砺十年荣耀再现 《街头霸王4》（StreetFighter IV，2008年）



在《街头霸王3 三度冲击》问世后，长达10年的时间都没有再出现过《街头霸王》的正统续作，因此当2007年CAPCOM正式宣布将推出《街头霸王4》时，立刻引起一阵轰动。在游戏首支宣传影片中，隆与肯两个熟悉的身影以带有浓厚水墨风格的影像，再度展开如行云流水一般的对决画面曝光后，更引发了所有玩家对新作的强烈好奇心。

《街头霸王4》采用3D绘图技术，以更华丽的方式重现原作独特的2D绘图风格，超高水平



的画面和充满魄力的动作演出，一推出后立刻获得玩家一致的好评，也为2D格斗游戏的视觉效果立下全新的里程碑。

谨记三代曲高和寡的教训，《街头霸王4》的制作人小野义德曾表示，四代的基本概念就是"回归原点"，希望能让所有经历过《街头霸王2》时代的玩家都能轻松的上手。因此抛弃了三代众多艰深的系统设定，新加入蓄



力反击（Saving Atrack）和终极连段（Ultra Combo）等简单易懂的要素，让即使平常不玩格斗游戏的人也能轻松进入游戏的世界。

游戏人物方面，除了新增角色之外，包括隆、肯、春丽、古烈、本田、桑吉尔夫、达尔锡姆、布兰卡，以及维加、沙盖特、巴洛克、拜森四天王，创造整个系列人气最高峰的《街头霸王2》12人全员到齐。甚至在招式方面，只要掌握住以往每个角色的操作要领就能在新作中玩得十分愉快，《街头霸王4》也想借此拉拢以往喜欢二代的玩家。



累积多年能量的《街头霸王4》成功融合了传统和崭新元素，达到了"入门容易、进阶难"的目标，让老手与从未接触过系列作品的新手玩家都能获得游戏乐趣，因此也获得市场的肯定。家用机版游戏推出不到两周，即创下累积出货数突破200万套的优异成绩。

除游戏本身之外，《街头霸王4》最大的特色，就是对战系统做得相当完善，除了联机质量良好，无论是街机或家用机版本都还有一项特殊的设计，那就是当玩家以ARCADE模式和电脑游玩时，随时都有可能会有来自网络上的



不知名对手加入对战，感觉就像是20年前在街机厅里，一旁的空位置突然来了另一名玩家向你挑战一样。这样的网络对战模式，老玩家们应该都会回想起年少时，那段和一大群同学一起挤在游戏厅里，一面提防父母和老师，一面还是要尽情享受热血格斗快感的儿时回忆。

2010年，《超级街头霸王4》再次降临，这款强化版作品收录了《街头霸王4》完整原作内容，并追加新角色、新招式，强化了联机功能可。角色部分由原先的25人增加至35人，新角色集结了历代ZERO、2X、3代等系列，每位皆有其独特的风格及战法。在这回的家用机



加强版中，制作团队也吸取了广大玩家们的意见，不只修正了前一代的许多不足之处、并在游戏中增加了更多新的要素，游戏提供了包含ARCADE、VERSUS、NETWORK BATTLE以及CHALLENGE四种模式，提供多种不同的玩法。除了关卡增加及新角加入外，所有角色皆新增第二终极连续技（ULTRA COMBO），例如隆的"真·升龙拳"、春丽的"气功掌"等，画面的演出更华丽、爽快，玩家也可依照终极连续技的不同而改变战法，让战局充满不同的变化与可能性。

时隔仅1年，《超级街头霸王4 AE版》再度推出，以《超级街头霸王4》为基



础，根据玩家回馈调整了游戏平衡度，追加阴、阳、杀意波动觉醒隆与狂鬼这4名新参战角色。其家用机版强化了原有的“回放频道（Replay Channel）”，追加可追踪特定玩家回放数据的“回放追随者（Replay Follower）”、可发送自己的回放数据给其他玩家的“我的频道强化版（My Channel Advanced）”以及可限定观赏高手玩家精彩回放数据的“菁英频道（Elite Channel）”。

经过了2次进化后，《街头霸王4》并没有停下完善的脚步。2011年12月2日，CAPCOM首先对街机版进行更新，更新后的《超级街头霸王4 AE版 Ver.2012》具备更加完善的平衡度，而在其他方面则没有变更。其家用机版也于12月13日进行了免费更新。至此，《街头霸王4》这款作品终于完成了其最终的完美形态，历时近5年的时间。

4代作品列表

《街头霸王4》（StreetFighter IV，2008年）
《超级街头霸王4》（Super Street Fighter IV，2010年）
《超级街头霸王4 AE版》（Super Street Fighter IV Arcade Edition，2011年）
《超级街头霸王4 AE版 Ver.2012》（Street Fighter 4: Arcade Edition Ver.2012，2011年）

《街头霸王》衍生作品



除了正统系列作外，《街头霸王》也有许多相关游戏。在正统三代问世前所推出的《街头霸王ZERO》，就是一款前传性质的作品，以纯熟的动画风格，呈现了隆、肯、春丽等人年轻时的故事。



系统方面，《街头霸王ZERO》导入了2对1（此为隐藏秘技），以及在一段时间内可以让角色连续使用各种攻击和必杀技的原创连续技（Original Combo），还有可以从3种战斗风格中选择喜爱的来进行游戏的ISM系统等等，游戏深度丝毫不亚于正统系列作品。

《街头霸王EX》系列则是由CAPCOM授权给ARIKA开发的作品，也是《街头霸王》系列中，第一次朝3D化靠拢的创新之作。不过虽然角色3D化，但骨子里其实还是维持2D的玩法，因此只要是熟悉《街头霸王》的玩家都可以很快上手。可惜的是，这一系列到PS2初期即宣告结束，最后一作《街头霸王EX3》也并没有延续前两作的好口碑，至今仍是玩家心中的一大遗憾。

或许受到主要竞争对手SNK公司的《格斗之王》的影响，CAPCOM于1997年也推出了这款集合《街头霸王》与另一款旗下知名游戏



《恶魔战士》中人气角色的《口袋战士》。配合逗趣可爱的Q版造型，人物的招式或必杀技都能简单的施展出来，是一款所有玩家都能轻松享受的趣味作品。

而接下来CAPCOM更将合作的范围扩大，找上历来就有跨作品合作（crossover）传统的美国英雄漫画，推出了《MARVEL VS. CAPCOM》系列。顾名思义，游戏集合了MARVEL旗下如蜘蛛人、金刚狼和美国上尉等超级英雄，与CAPCOM旗下包括《街头霸王》、《洛克人》、《出击飞龙》等作品人物齐聚一堂，展开一场场视觉效果华丽又魄力十足的梦幻对战。该系列在欧美的人气一直很高，但在亚洲反应平平。最新的《MARVEL VS. CAPCOM 3》再次引发了欧美格斗界不小的轰动，其后的《终极MARVEL VS. CAPCOM 3》也有着更为完美的表现。

继《MARVEL VS. CAPCOM》后，CAPCOM又陆续与各界联合，以《街头霸王》的隆挂帅，推出





了《龙之子VS. CAPCOM》、《NAMCO x CAPCOM》等等作品。甚至与竞争对手SNK携手推出《CAPCOM VS. SNK》这款梦幻佳



作，玩家终于可以用自己的双手，看看隆与草薙京究竟是谁技高一筹。《CAPCOM VS. SNK》系列一共出了两代，水平堪称一流，但后来这个系列就再也没有新作问世，不禁让人有些遗憾。后来SNK也推出了一款《SNK VS.CAPCOM》，其水平明显不及CAPCOM，别扭的人设和糟糕的手感令它止步于一代。

由于《街头霸王》正统系列自1999年之后沉寂了相当长一段时间，所以在这段时间的衍生作品也非常少。直到《街头霸王4》推出之后，衍生作品才逐渐透出风声，而这其中最引人注目的，当然就是跨越2D、3D格斗藩篱的



《街头霸王X铁拳》，以及NBGI预定开发的《铁拳X街头霸王》。

《街头霸王X铁拳》是CAPCOM与NAMCO BANDAI Games共同推出以旗下格斗代表作《街头霸王》与《铁拳》系列跨作品同台竞技的对战格斗游戏。《街头霸王X铁拳》由CAPCOM负责开发，在《街头霸王》的世界



观中让《铁拳》角色登场参展。《街头霸王X铁拳》运用《街头霸王4》所使用的游戏引擎与绘图技术，将三岛一八与妮娜等《铁拳》系列角色以广受好评的相同画风转入《街头霸王》



的世界，并保留每个人独特的动作招式与必杀技，与《街头霸王》系列经典对手展开终极的格斗对战。游戏采用与《街头霸王4》相同的全3D人物模块，在精心打造的2D化3D场景中进行格斗对决。除了强化原有对战模式以提升趣味性与深度之外，还加入全新的搭档组队模式和宝石系统等等，令游戏过程更加精彩刺激。



作品包括：

《街头霸王ZERO》系列、《街头霸王EX》系列、《口袋战士》、《漫画英雄VS. CAPCOM》系列、《龙之子VS.CAPCOM》系列、《CAPCOM VS. SNK》系列、《SNK VS.CAPCOM》、《CAPCOM Fighting Jam》、《街头霸王X铁拳》、《铁拳X街头霸王》



结语

《街头霸王》历经25年，但正统作品才出到第4代，这在很多知名游戏系列中都是不常见的。我不怕得罪《格斗之王》的粉丝，《格斗之王》94年才推出首作，但17年间的正统作品就有12部，其制作精度实在难以恭维。长久以来，《格斗之王》系列中堪称完美的作品少之又少，而《街头霸王》从二代开始却极力将每一代都做到完美，这也是其人气长久不衰的原因。

正因为游戏的出色表现，于是跨出游戏的范畴，以《街头霸王》为蓝本的各种相关动漫画，甚至是电影、服饰等等创作同样不胜枚举。例如知名香港漫画家许景琛，当年即是因创作以《街头霸王2》故事为蓝本的漫画《街霸》而迅速走红。

而好莱坞对这个热门题材也很感到兴趣，早在1994年就推出过一部《街头霸王》（StreetFighter:The Ultimate Battle），2009年2月更以堪称格斗游戏中人气最高的女性角色春丽为主角，推出了《街头霸王 春丽传》（StreetFighter:The Leggend of Chun-Li），只可惜两部电影的票房和口碑都不甚理想，想看下一部和《街头霸王》相关的电影的人恐怕有得等了……。

至于喜爱无厘头港片的人，更不会忘记由王晶导演，刘德华、张学友、郭富城、邱淑贞等一票巨星共同主演的搞笑娱乐片《超级学校霸王》，甚至连国际巨星成龙也都在电影《城市猎人》中反串过春丽、本田等角色。几乎各个领域我们都能见到《街头霸王》的身影，更能看出其巨大的影响力。

在《街头霸王》掀起格斗游戏热潮后，后续虽然出现众多竞争者，但至今仍没有一款游戏能像《街头霸王》一样，无论在各个领域里都能引起这么多的话题与讨论。而随着《街头霸王4》的广受欢迎，相信这股热潮依然会在你我周遭持续蔓延下去。

非正常人类の游戏研究中心

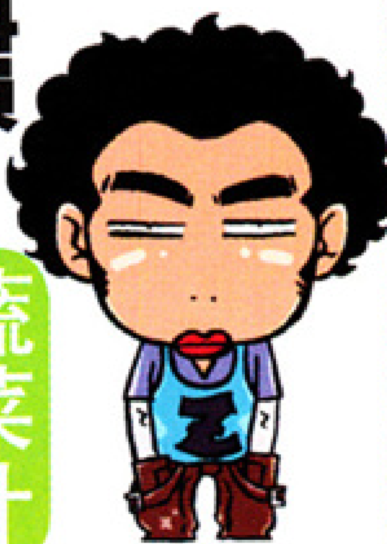
游戏选取日期

11.23-12.9



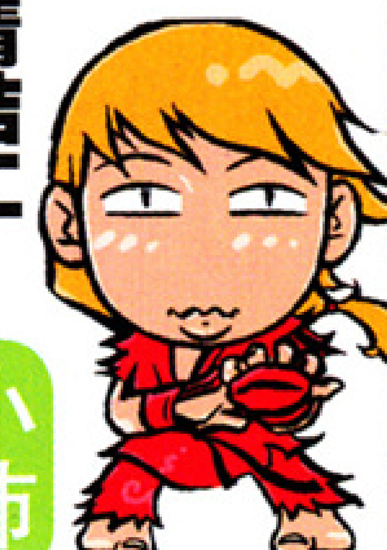
主任 宇多田

最近一直在玩《圣斗士星矢战记》，这游戏虽然很一般，但不知道为什么我就是玩的很来劲，白金也在不知不觉间到手了。编辑部貌似除了小萝莉之外，全都对这部动漫作品有着极深的感情，所以每当我以做攻略当借口在上班时间游玩本作的时候，身边总是人头攒动，平时对这些游戏不怎么感兴趣的菜汁叔也时不时的戴上眼镜过来看几眼，果然我们这些80后拥有着一样的童年啊！我还依稀记得自己小时候吃完晚饭钻进被窝等着看这动画片的情形，那一切就好像发生在昨天一般……



科员 蔬菜汁

冬天就这么悄悄地来了，正如那秋天羞羞地走开一样。不知道大家最近的身体如何？因为季节交替的时候最容易感冒什么的了，编辑部里现在是全部挂了的状态，虽然还不是真正意义的挂掉，但是也都患了这样那样的毛病。回归正题，进入本次评分环节的游戏虽然并不太大气，但大部分却都有着不温不火的深厚内功，在强手如云的游戏界处于不败之地，着实令吾等汗颜，特评此分以资鼓励。希望他们能再接再厉，在今后的道路上走的更远，为我们玩家带来更多好玩的游戏！



清洁工 小沛

都说80后的人们现在喜欢怀旧，没错，自从玩了《圣斗士星矢战记》之后，我这方面的感慨更深了，所以有很多话要说，就占用这里的位置，说说本作的优点部分吧。本作的故事包含了黄金十二宫篇的全部剧情，同时还用艾俄洛斯等人的视角，把原著中没有收录的部分也做了阐述，剧情十分丰富。手感不算非常好，但已经达到无双系列的水准，算过得去。BOSS战比较不错，高难度下非常有挑战，所以战胜100个黄金圣斗士这个奖杯并不算枯燥。另外，收录的手办图鉴很有爱。



被研究 赤银

跟着大家玩了一会《圣斗士星矢战记》，果然还是经典啊。和他们那些看动画的不同，我看的是海南摄影出版社那版的漫画。还记得小时候偶然得到了两本翻来覆去看了不知多少遍，后来到了初中才去旧书摊各种去淘。结果到最后全套45本我只买到了43本，成了儿时的一大遗憾。不过现在不知道它们是否还躺在我家床下书盒子里，有没有被虫蛀呢。说远了，目前最期待的游戏就是《怪物猎人3G》了呢。这期截稿是游戏发售前一天，估计大家拿到杂志的适合某银就已经玩到了。

30分 圣斗士星矢战记



PS3

NBGI
2011年11月23日　1~2人
动作类　全年龄

本作改编自车田正美人气漫画《圣斗士星矢》，以最受欢迎的黄道十二宫为题材，让玩家操作星矢等五名青铜圣斗士为拯救雅典娜勇闯由黄金圣斗士守护的圣域十二宫，最终抵达教皇所在的十二宫顶端。

推荐人群

- 80后的玩家们；
- 喜欢动漫作品的人；
- 原作Fans；
- 燃烧小宇宙的小强

单从游戏方面来说本作问题很多，比如该死的视角，技能装备的拆卸方法，角色那连成一片的头发。但这款游戏本身就是纯Fans向，喜欢五小强的玩家即使看到这些不足还是会支持一下的，而我更是对这游戏爱不释手，玩的不亦乐乎，这部作品身上承载了太多关于童年的回忆，很可惜的是现在的小孩很少知道这些类似圣斗士、龙珠、幽游白书的动画……

虽然唤起了小时候的美好回忆，但要是角色扮演游戏的话就好了。因为那样剧情会更加饱满一些。本作的人设幼齿向厉害，都是圆圆的包子脸，不热血啊车田老湿！在花费巨款来购买招数这一点上和天朝房市颇似，总想以此牢牢抓住玩家（老百姓）的心，但某些时候却适得其反，招来玩家（老百姓）的反感。视角改变不能比较让人纠结。黄金圣斗士很帅！

以下说本作缺点：首先画面不够精良，其次杂兵战非常枯燥，最后任务模式缺乏新意。虽说本作的重点不是画面，但包括杂兵战不能转换视角，场景设计还不够精致等问题都应算作画面范畴。杂兵战特别无聊，主要是必须清屏的设计太蛋疼了。任务模式就是反复打以前的关卡，缺乏诚意，你设计个300连击之类的不行吗？这三点各扣一分，刚刚到满意的程度。

这游戏最大的问题就是那屎视角了。什么年代了还固定视角，普通动作游戏也就算了，这可是无双类啊？那么多杂兵，一旦错过去都不知道人家在哪了。再有不同难度的乐趣不同，一上来打NORMAL和黄金圣斗士对决感受到的压力在EASY完全就没了，人物级别练上去后同样难度大减。个人还是喜欢青铜挑战黄金的那种感觉。不然的话一点技术含量都没啊。

34分 塞尔达传说 天空之剑



Wii

NINTENDO
2011年11月23日　1人
角色扮演　全年龄

本作是为了迎接今年塞尔达传说系列25周年而推出的系列最新作，游戏以飘浮于天际，受到女神祝福的天空群岛作为冒险起点，玩家可以活用WII的双节棍控制器，模仿游戏中林克的剑与盾与敌人进行战斗。

推荐人群

- 系列忠实玩家；
- 角色扮演类游戏爱好者；
- 想见证满分游戏实力的人；
- 所有拥有WII的玩家

本作可以说是WII平台最后的大作，而游戏也不负众望赢得了满堂喝彩，不管是国外还是日本国内的游戏媒体机构，都对本作给出了极高的评价，尤其是FAMI通的满分使塞尔达系列已经有三款作品获得这项荣誉。本作依旧延续着系列一贯出彩的解密设计，出色的谜题以及出乎意料的解决方法，让玩家对本作的制作成员天马行空般的想象力充满了敬意。

挥剑时总是特别带劲儿，这也许就是用棍状物操作的众多优点之一吧。本作换道具变得很方便，在战斗中可以回复体力，不过要当心敌人在此时偷袭你。BOSS战的技巧很重要，先躲在角落里观察BOSS的弱点在哪，然后用剑攻击敌人的弱点，这种以静制动的招数屡试不爽。本作的地图很多也很复杂，相信执着的玩家一定又会在林克身上花费不少经历和时间。

近几个月PS3、360上大作频发，看惯了高清画面之后，一下子似乎还无法适应Wii的画面表现。不过就游戏品质来说，画面的略微粗糙实在无法掩盖整体的优良品质。本作的剧情非常不错，叙事手法像是电影一样。动作操控和以往相比有很大的提高，由于强化了动作感应的精度，战斗过程也变得更加有趣。加之其他内容方面也有不同程度提高，fans不应错过。

对塞尔达毛点感觉都没有，不知是我骨子里的任黑还是怎么的，马里奥、塞尔达、DQ云云一系列不知为何咱就是一点都看不上眼。搞不懂。游戏依然是塞尔达传统的幻想风格，在游戏里做的事都差不多，除了场景、剧情啥的不一样了（虽然也没感到有太大不同）。或许还是电波不对路吧，游戏虽然不错但是完全感觉不到满分意义何在。萝卜白菜各有所爱吧。

研究中心公告

31分 太鼓达人WII决定版



Wii

NGBI
2011年11月23日 1~4人
音乐节奏 全年龄

本次《太鼓达人》通过玩家投票从之前作品的曲目中选出上百首人气歌曲，而且游戏中还增加了很多新歌，比如《龙猫》等，这使得本作成为了《太鼓达人》系列中收录歌曲最多的一作，绝对超值！

推荐人群：太鼓系列Fans；女性玩家；音乐节奏游戏爱好者；触手怪

今年太鼓系列游戏可真多，本作收录的歌曲光是看一遍都要花好久时间，而且都还是历代中好听的曲目，实在是很过瘾。多人同乐依旧是游戏主旋律，四个人围着电视敲敲打打很是有趣，话说本作的代言请来了目前在日本红的一塌糊涂的AKB48，看得出这次NBGI对本作很有信心嘛！游戏中咚酱的衣服更多了，还有很多恶趣味的组合，我就喜欢这个……

因为是纪念《太鼓达人》系列诞生10周年之作，所以加入的音乐曲目达到了惊人的100首之多。当然，每个玩家都有自己喜欢的曲目，不过网上流传最广的要算是原创曲目中的《越狱兔》动画原创曲了。而能收到普京和基里连科的祝贺，也是众多玩家奋斗的目标。不少少年也在认真打太鼓的时候，因为那一脸认真的样子吸引了女性玩家的注意，并因此结缘。

纪念作品果然有诚意，不但曲目多而且都是精挑细选过的，感觉就是把之前所有作品的精华集中在了一款游戏中。换装道具也更加丰富，虽然这个设定只不过是个无关游戏内容的附属品，但如果你对换装要素很感兴趣的话，还是能从中找到乐趣的。本作最欢乐的要数四人合奏，尽管普通家庭恐怕很难凑到4个人一起玩，但仍极力推荐本作为聚会的娱乐项目。

本作最大的卖点似乎是AKB48的代言？果然我为人有点逆历史潮流而动啊，对这些妹子不大感冒，貌似最近成立6周年了哦？比起那个我更喜欢里面初音那首WORLD IS MINE，其他喜欢的歌曲也就有那么掐着指头可以数出来的几首。说实话太鼓啊这类音乐游戏还是要有喜欢的歌才有玩的动力呢。而我的动力似乎不是很足，真心求NBGI多去买些动漫版权歌吧！

33分 马里奥赛车7



3DS

NINTENDO
2011年12月1日 多人
赛车竞速 全年龄

本作是马车系列的最新作，游戏中的赛道范围包含了陆海空全方位种类，而且玩家可以让赛车伸展滑翔翼在空中滑翔，或在水中藉由螺旋桨来帮助前进，还可以收集零件改装赛车，创造出自己的专属爱车。

推荐人群：另类赛车控；马车系列玩家；3DS一直吃灰中的人；联机游戏爱好者

3DS逐渐开始发力，不过这马车实在不对我的胃口，游戏画面比我想象中的好很多，虽然游戏方式并没有太大变化，不过新增的一些比如滑翔翼这些元素依旧使得游戏乐趣十足，水下部分的全新竞速感觉也不错，这种游戏在我看来必须和好友联机，不然一个人玩有什么意思？目前编辑部只有小沛一个人买了这个游戏，每每看到他一个人游戏时就觉得好悲催……

虽说是赛车游戏，但这次却不仅可以在空中飞行，而且还能在水中游弋，不愧是总带给玩家惊喜的任天堂。本作可选角色分为轻量级、重量级和中量级三个档，而且其中还有不少隐藏角色，大大增加了游戏的神秘感和可玩性。本作中特别安排了借助滑翔翼的天空赛段和类似水下关卡的水中赛段，让游戏变得很有趣之外，也增加了游戏的难度和比赛结果的悬念。

玩法没有本质改变，模式没有过多创新，有的只是细节的不断改进，却能带给玩家无穷的乐趣，这就是《马里奥赛车》每一代给人的感觉。本作的新增道具感觉意义不大，但赛道设计越来越漂亮，且更富创意。游戏过程依旧火爆刺激，加上无线联机的兴奋感，本作多人同乐更加具有吸引力。不过新增的重力操控实在鸡肋，就是为了突出机能而已，实际意义不大。

刚提到马大叔它就开车过来了，依然不感冒。说起来赛车类游戏我也不喜欢，两个放在一起，就更不喜欢了。话说之前不是有人看了这游戏说是在抄袭叉叉卡丁车神马的么？任天堂真不够意思，太没素质了，提前那么多年就把我们的创意都抄走了让我们自己怎么做游戏嘛。不管怎么说，这游戏相信我不会去碰吧。喜欢聚会联机的马车夫们请勿错过。

31分 机动战士高达极限VS



PS3

NBGI
2011年12月1日 1~4人
动作对战 全年龄

本作是《机动战士高达VS》系列发售10周年纪念作品，游戏继承了系列2V2的基本玩法，并且收录了几乎全部高达作品中的主要机体，以及众多外传性质作品中的机体，可操作机体数量达到了空前的高度。

推荐人群：高达Fans；钢铁之魂的男人们；动作游戏爱好者；对战系高达……

作为一款高达题材的动作游戏，肯定会有很多忠实的高达Fans支持的，而且本作收录的作品数量也多的惊人，从最久远的元祖高达到最新的UC独角兽一应俱全，但不知为何总感觉如此多的机体放在这游戏里很是可惜，我更希望看到的是类似高达无双那样效果的游戏加本作收录的机体数量，如果是那样的话就太完美了，是不是我已经被无双魔化了啊……

众多的可选机体，高品质的画面，让我久藏心中的那句“是男人就开扎古”再次死灰复燃。居然还有“一年战争秘录”的新机体！让人吃惊不少。目前来讲，最喜欢的机体是“口袋里的战争”篇章里的扎古改，但因为是战争末期的产品，数量不多，最终也没能改变战争的结局，残念。另外就是哈曼的白色卡碧尼，也给我留下了很深的印象，嗯嗯，吉恩万岁。

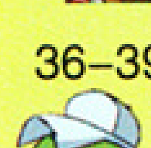
这款作品的街机版在国内很难见到，本次移植正好满足了国内玩家心愿，与街机版相比家用机版绝对是有过之而无不及。本作画面非常漂亮，战斗时火爆场面表现得非常好，一些经典攻击方式表现得魄力十足，只不过机体的刻画和同类型作品相比没什么提高。本作中出场的高人气机体不少，喜欢这个系列的玩家基本都可以找到心爱的座驾，联机对战乐趣非常高。

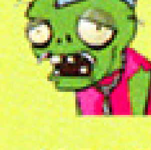
高达VS系列很经典，而这款高清第一作当然也很经典。街机版本的似乎去年就已经出了，现在家用机版就加了几个机体就来骗钱了。当然，后面还有浩浩荡荡的付费DLC大军。当然游戏素质就不多说了，喜欢系列的小队对战格斗的玩家一定也会喜欢本作的。至于我嘛，虽然我爱高达，但无奈俺对这种需要算自己啥时死合适的游戏实在hold不住。

近日SONY将同一用户的PSN账号可绑定的PS3主机数从之前的五台降为了两台（PSV更是只能绑定一个帐号），这一措施是为了有效的降低合购PSN游戏以及DLC情况的发生。而很多游戏都开始增加了线上验证码这一个新鲜设定，现如今游戏多多少少都会有在线部分，如果玩家想要游玩在线部分的游戏就得有这个验证码，而该验证码只可以绑定一个用户，这也是为了避免二手游戏交易增多的有效手段，毕竟买一张二手游戏再加一个线上验证码，这价钱和全新的游戏也差不了多少。种种迹象都表明现在的游戏厂商越来越重视自己产品的利用率问题，而我们这些玩家之前可以钻的空子也是越来越少。我看到很多玩家对厂商的这一系列做法很不满，其实让我们从厂商的角度思考一下，谁不想让自己发售的东西尽可能的多盈利呢？一个PSN游戏或者DLC本来卖100元，最后变成五人合购买一份，本来能卖500的东西变成了100；一款游戏在玩家之间N次交易变成N手盘，本来能买100W份的游戏最后只买了可怜的10W，这样的情况着实让人X疼，所以我们还是理解一下人家，老老实实玩自己的游戏吧，别总想找空子钻！

评分细则：


40满分——能研究我们的患者


36-39分——完全康复的患者


32-35分——轻度康复中患者


28-31分——轻度抑郁型患者


24-27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者

くまの部屋



小熊专栏第二十五期！上期为潘叔解释了那么多，这期那小子又拖稿了！你再不把稿子给我发过来我可真的要杀到吉林白城去了！所以那些在群里吵着要看后续故事的读者朋友们，你们要怪就去怪那个姓潘的怪蜀黍吧，小熊我是无辜的喔……说句题外话，潘叔你写的东西还真有那么多人喜欢看，果然人们都比较热衷看别人各种糗事啊！既然这样的话还请潘叔你来点更糗的东西给咱看，让我们可以在这X疼的社会里寻找到一丝乐趣……噗！

这期专栏的内容有些杂，什么方面的东西都有！首先是答应了读者很久的PS3限定主机部分，这次介绍的只是一部分而已，也就是传说中的VOL.1，下期依旧会有VOL.2哦！至于能连载几期就要看我的心情和收集的资料数量了，当然还要看看读者的意见，你们不喜欢我写了也没用啊，支持小熊的只需要往编辑部寄一台PSV就可以了，这就当作是我们之间的暗号好了，嗯嗯！另外这期专栏里还有几张圣衣神话的欣赏图，因为前面相关鉴赏部分的页码关系只上了五小强，但是圣衣神话远不止那五位仁兄啊！所以小熊挑拣了几个自己认为不错的图片在这里补充一下，友情提示：圣衣神话坑很大，读者朋友如果对自己钱包没什么信心切勿轻易下坑啊！最后本期我的专栏又迎来了一位自曝的读者朋友，kings这次甚至还亲自上阵，所以说人长的帅底气就是足啊，你看像我这种出门都担心吓到路人的人，肯定不能让读者大大们看到啊！阿弥陀佛，善哉善哉……那么这期「くまの部屋」主题就是……这乱七八糟的一期究竟应该叫什么主题呢……干脆就叫"大杂烩"吧！

合金装备4 爱国者之铳 限定版



这是我的第一台限定版PS3主机，因为自己是合金装备的忠实粉丝，所以在游戏推出后第一时间购入了这台日版机器，除了主机配色比较特殊之外，这款限定版主机很是低调，只在主机的右下方印上了游戏的LOGO，其他没有任何所谓限定的特征。说到这台主机的颜色，如果周围光线不充足的话还真看不出它和黑色有什么区别，但是在阳光下这台命名为"钢"的主机就显露出了自己爷们的色调，随机附赠了限定版的MGS4游戏碟，关于这游戏我还有个秘密，那就是我害怕看到Snake死去，所以直到游戏买了足足一年之后我才开始玩，在这一年中我屏蔽了所有可能剧透给我相关信息的渠道，然而当一年之后我开始游戏时发现，Snake并没有死去，不过本作依旧是让系列的老玩家感动的泪流满面，KOJIMA果然是神啊！

最终幻想XIII 限定版



这台主机是我入手的第二台限定版PS3，从主机刚刚公布样式我就喜欢上了这机器，白色的底色加之粉色的雷霆形象，怎么看怎么喜欢，和MGS4一样我也是在第一时间购入的这台机器，在国内把这机器炒到天价的时候我以差不多等于官方售价的价格从一位熟识的电玩店购入了这台机器，当然主机我依旧选择的是日版……这台主机是250G硬盘的薄机，那时候PS3 Slim刚刚没发售多久，正好购入这台机器我也等于收了台Slim，而这次限定版主机的手柄并没有什么特殊之处，只是普通的白色手柄，不过需要说一下的是，在《最终幻想XIII》中文版发售的时候，SE推出了一款印有雷霆形象的白色限定版手柄，当然我依旧无可救药的购入了这个手柄游戏套装，这下子限定版的主机和手柄咱就都有了！关于《最终幻想XIII》这款游戏我就不多说什么了，人们都抱怨这次游戏剧情不怎么好，太多华丽做作的台词，可是我依旧很喜欢本作，因为它的人设够美型，战斗够激烈，即使是故事剧情我也觉得没有那么糟糕，最起码人家是1080P啊！

最终幻想XIII－2 限定版



当大家拿到这期杂志的时候，这款限定版的主机应该差不多已经上市了，作为今年年底的最重量级游戏，《最终幻想XIII-2》从公布开始就受到了众多玩家的关注，本作是FF系列第二次正篇游戏续作，主角也从之前的雷霆变为了她的妹妹塞拉，而根据目前的信息来看雷霆在人们的口中已经去世，塞拉则为了拯救自己的姐姐而穿越时空开始了自己的冒险，当然我们都清楚雷霆肯定不会死去，但是究竟她们之间会发生怎样的故事就要等游戏发售之后才能明了，话说前作中的香草和芳不知道在本作中会不会登场，相比塞拉我果然更喜欢傻乎乎的香草啊！这次的限定版主机从之前的白色变成了黑色调，而主机上印着的人物形象依旧是雷霆，所以我们从这里就可以看出雷霆在本作中依旧是关键性的角色！而单说到这次限定版主机的样式，我角色没有FFXIII的限定版好看，当然这也只是我各人的看法，这台主机我是不会购入了，咱现在可是连PSV都没钱首发入手的人……有哪位好心的读者准备送我一台这机器呢？正好人家的生日就快到了哦~（被众人恶心的pia飞……）

如龙3 限定版

作为早期厚机中的限定版主机，《如龙3》的这款肯定算得上的经典中的经典了，不光是因为它设计的LOGO异常拉风，还因为这台机器的出货量很少，这才真正可以说是限定版主机，出货量的问题也使得这台机器曾在国内被JS炒到了惊天地泣鬼神的价格！主机采用了纯白色，在主机正面则印有了游戏中经常出现在玩家眼前的应龙刺青的图案，看上去这台机器就有着不同一般的气场，相对于游戏机来说这台机器更像是一个艺术品，不知道拥有它的人是否会舍不得拿出来使用，当一个收藏品一样放在壁橱里呢？说到《如龙3》的游戏，它的剧情出色依旧，而且奖杯也是历代中最难的，不知道有多少英雄好汉都倒在了那悲催的AXA上了呢？



合金装备3 食蛇者		
奖杯名称	奖杯类型	奖杯要求
Snake Eaten	白金	取得游戏其他全部奖杯
Young Gun	铜杯	服从Ocelot
Pain Relief	铜杯	打败The Pain
If It Bleeds, We Can Kill It	铜杯	打败The Fear
The End	铜杯	打败The End
Houston, We HAD a Problem	铜杯	打败The Fury
River of Pain	铜杯	打败The Sorrow
Shagadelic	铜杯	打败Shagohod
Grounded	铜杯	在第一战中打败Volgin
The Patriot	铜杯	打败The Boss
Mama Said	铜杯	用CQC击败一个敌人
Tell Me Where the Bomb Is	铜杯	用CQC审问一个敌人
Like He Just Doesn't Care	铜杯	用CQC制服一个敌人
Close Shave	铜杯	用CQC割断一个敌人的喉咙
Don't Touch the Sides	铜杯	用小刀挡掉子弹
The Cat's out of the Bag	铜杯	总统和Snake握手时看到总统后的Ocelot
Snake Eyes	铜杯	在不用R1键帮助的情况下看到所有隐藏视角事件
Prince Charming	铜杯	第一次打青蛙
Ralph Called	铜杯	让Snake呕吐（主菜单内转圈即可）
Can I Keep It?	铜杯	活捉任意一种动物
Just What the Doctor Ordered	铜杯	收集全部种类的草药
Everything Is in Season	铜杯	收集全部种类的水果
Fungus Among Us	铜杯	收集全部种类的蘑菇
A Bird in the Hand...	铜杯	收集全部种类的鸟
Charmer	铜杯	收集全部种类的蛇
Tall Tale	铜杯	收集全部种类的鱼
Them's Good Eatin'	铜杯	收集所有的青蛙
Snake Eater	铜杯	吃过全部种类的蛇
A Good Man Is Hard to Find	铜杯	伪装指数达到100%
I Can Totally See You	铜杯	伪装指数达到90%以上
Problem Solved, Series Over	铜杯	用真枪杀死Ocelot
Snake Bit	铜杯	使一名敌人中毒
Serenity Now	铜杯	呼叫一个秘密频道
Tune-In Tokyo	铜杯	呼叫每个秘密频道（频道区分难度）
Beekeeper	铜杯	使用蜜蜂骚扰敌人
Just Because	铜杯	用炸药炸飞一个军需库的房顶
Mostly Dead	铜杯	使用装死药
Believe It or Not	银杯	抓住一只土龙
Fashionista	银杯	获得全部迷彩服
Only Skin Deep	银杯	获得全部面部迷彩
The Early End	银杯	在boss战之前杀死The End
You Snooze, You Lose	银杯	悄悄走近The End并制服他
King of the Jungle	金杯	获得MARKHOR的第一名
It Ain't Easy Being Green	金杯	找到全部64只青蛙
Like a Boss	金杯	以任意难度通关
PEACE WALKER	金杯	不杀人完成游戏








正版软件自曝区



各位读者好，我叫张晋铭，来自美丽的山城辽宁省本溪市桓仁县，现在工作于沈阳，在电软的Q群里昵称Kings。首先感谢宇多田能给我这个机会与广大读者见面，本人从8岁起便和TVGAME结缘，从最开始的小霸王学习机到MD以及后期入手的PS、PS2，很荣幸我能随着主机更迭一步步的走到如今的次时代，今年我集齐了所有次世代主机，实现了全机种制霸的梦想！这一路走来，游戏陪伴过我无数了孤单的夜晚，特别是工作以后面临着生活和工作上的双重压力，我依然没有放弃这个爱好，因为它可以让我的放松，希望其他的玩家朋友们也能从游戏里体会到快乐与感动，洗涤掉生活上的烦恼。我的QQ是470977204，希望大家加我好友，交流关于游戏和生活的感悟。最后希望电软能办的越来越好，永远支持电软！享受生活，享受游戏，做个快乐的游戏人！



↑本想在宇多田之前入手，可是发现他已经白金了。



↓传说系列的最新作，非常好玩的一款RPG作品。



←居然入手了日版的和平行者，宇多田都因为没钱所以选择入手了美版，日版分开卖实在是坑爹。



←咱和WII的合影，别看这东西小，盒子还挺有分量的。



←塞尔达神作也入了，FAMI通的满分游戏还是一定要支持一下的。



←上期也有人曝了神海3，看来本作在国内的人气真的是非常高啊。



←薄机入手，白色机器很好看很好看，神机的游戏很好玩很好玩……



とある赤銀の偽紅魔館（スカーレット）



大家好，我是赤银。又是一期红魔馆不知大家近来可好？赤银貌似不大好。传说中RG自由没有拼完很是怨念，估计下期会上成品图吧。这期先看些半成品聊以慰藉好了。蛋蛋Q的剑4也没时间做，如果做好的话不知何时和蛋蛋Q一起会再上次镜的。年底的全装备独角兽就要到了，到时候不知道是否还有时间做呢。手办方面最近好多想要的都没有出手，毕竟这坑实在太深了。我感觉是时候准备跳出来一下下了。但是真的好想要……以及还想收个DD娃啥的（白银：那边的坑更深的好吧！）嗯，下一个话题。上期说预定漫画介绍，再让我继续拖好了。但愿下期？或是下下期能够实现吧。（你们信吗？）

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：某赤银的红魔馆vol.34		2011年12月1X日	
	伪宅大杂烩	Dr.赤银	随电软附赠	中文版
	铜版纸	人数无限制	2Page	过劳死的25岁

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

赤银烤场

本期考题

题目1.赤银对于怪物猎人3G有何看法？

题目2.赤银对于3DS破解有何看法？

题目3.赤银对于即将发售的PS Vita有何看法？

出题老师：白银

作文题目1：新的挑战，新的摇钱树



《怪物猎人》系列又添新丁，没什么不好的。实在搞不懂为什么有的人一听到不是PSP上的怪物猎人就气不打一处来，一听到是3DS的怪物猎人就嗤之以鼻。要我说，3DS的下屏触摸功能真的能为猎人系列带来完全不同的可能性呢。自定义的各种快捷操作比起只靠数量有限的按键来操作真的是非常方便的一个创意啊！而且可以为将来具备各种触摸功能的PSV平台上的怪物猎人系列新作试水，一举两得，何乐而不为？3DS虽然屏幕真的不算大，但是画面比起PSP确实要好不少，而且还有裸眼3D功能（笑）。虽然不大成熟吧，但是相信总会比只有2D表现的前作们为我们带来全新的视觉感受的。嘛，实在不喜欢你可以关掉。而且还有右摇杆，这总比PSP要强了吧。说到底，3G是Wii版怪物猎人的续作。P系列的续作我们还可以继续等嘛。

说实话，确实卡表的无节操骗钱行为很令人不齿吧。但是猎人的全平台制霸说起来真也不算一件坏事，毕竟系列赚的钱越多，下一作开发的资金越充裕不是么。天下猎人是一家，何必因为平台的不同就彼此反目，鹬蚌相争呢？（成语用错了吧）好吧，或许这和任豚索狗之间争风吃醋的性质有些类似（地图炮两边都得罪了），还是希望大家放弃偏见，求同存异，争取共和吧。

作文题目2：我OUT了！



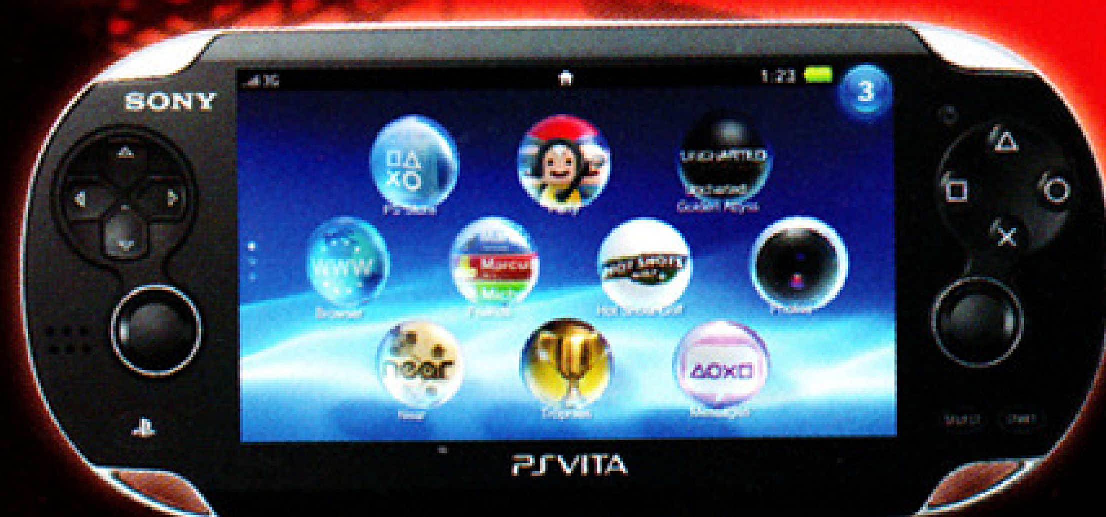
今日忽闻3DS的破解早就有了新的进展，新烧录卡已经快要发售，各种ROM也陆续被提取将会放出下载了。呃……我怎么记得前几天还说只能玩DS游戏的来着？孤陋寡闻了。对不起，作为一个业界人士这都没关注，俺失格了。

其实破解它有什么意思？好吧，不能否认对于无产阶级的我们来讲买游戏的钱真的是非常奢侈的一种开销了吧。因为没钱现在俺也已经有N多的3DS游戏想玩而没有去买了。但是，怎么说呢，玩正版其实是有一种优越感的。咳咳，不好意思，把某些人或者说是大多数人的想法说出来了。嘛，确实如此不是吗？作为一个游戏爱好者，支持了自己喜欢的游戏的公司，为其继续推出精彩的游戏添了一块砖瓦，这是何等光荣的一件事。但是，确实也没有人和钱有仇。对于那些本不是自己喜欢的大作，但是还想玩一玩的心理也不能算是错不是吗？好吧，或许这就是某民族的劣根性吧。

作文题目3：想要，求降价

不能否认，每一次索尼发售的新掌机都有与某肾牌手机有着同样的装B效果。没办法，人家的设计就是前卫，就是拉风。而且功能强劲，有什么不买的道理吗？没有！只要经济条件允许的话。嘛，PSV真心挺贵的。或许是和大降价之后的3DS比较产生的错觉吧。但是一台售价近两千的掌机，配合动辄数百的记忆卡（32G貌似8、9百RMB的感觉？而且一货难求）说真的这血出的真不是一般的大。如果不是我现在每个月月底还要精打细算，吃糠咽咸菜的才能保证不会借钱过活的话，老娘我肯定第一时间入手一台。

不过话说回来，PSV的首发游戏阵容里还真没有我太感兴趣。《真三国无双NEXT》虽然确实还算可以玩一玩的，《魔界战记3》应该也是个不错的RPG，《梦幻俱乐部ZERO》也不是一点想玩的意思也没有……但这都是要钱的啊【跪】。就连买主机的钱还没凑齐，哪有钱再添置游戏啊。不过明年4月的《女神异闻录4》感觉必须要买个，但愿到时候俺的PSV已经请回家了吧。



とある赤銀の紅模分館

カンプラスム



本次红模馆的主角是RG系列最新的自由高达。由于时间和各种不可告人的原因，翅膀、来福枪和盾没有拼完。姑且先来欣赏一下这半成品的英姿好了。





←腰部轨道炮特写。请不要在意背景里那缭乱的编辑部一角。顺便一说，远处是小萝莉的位子。



上半身特写，本作分色依然给力。金属贴效果也不错。



←角度这种东西很神奇，换一下就能显示出完全不同的效果。其实这张稍微有些背光了。



↑跪倒在紫妈石榴裙下。喂你的眼神，自由高达你在瞄哪里！基拉大和，哦不智树是你吗？



↑其实自由高达的真实身份是处女星座的黄金圣衣。可惜翅膀还没拼好，不然的话更像了。



←不，其实你的驾驶员是金牛座的阿鲁迪巴才对吧。巨型号角！



↑小腿部后推进器的细节，这一小块可以收回去变为收纳状态的。



←看这楚楚可怜的祈祷姿态，一幅受了委屈的样子。隔壁紫妈表示压力很大。



←我说驾驶舱，你把我的脸挡住了。这个角度肩甲和裙甲组成了X的形状。啊原来你是X高达吗？



←轨道炮折叠版。个人非常喜欢这种可变形系的武器。这里还可以看到裙甲上面的光束剑。话说后背裙甲真的好长。

那么今天的红模馆就先到这里了。虽然意犹未尽，但是我们还有下期的机会。请期待全装备RG自由高达的闪亮登场！【你够了。



电软漫画解说员

小众杂志电软

自从开辟了漫画专栏之后，工作量多了不少，如果要抱怨的话，写上个几千字都放不下，不过这次要说的是另一档子事儿。不管做什么，一开始做的时候总是满怀热血、充满激情，但随着生活慢慢安逸，人的上进心也会减退，就好像大家都做过的一件事——“立志好好学习”一样，开始的时候真是头悬梁锥刺骨，后来就开始自己给自己找借口开脱，最后干脆脑子里充满了“为什么要难为自己？”这样的想法。其实，要将当初的那股子热情保持的久一些也很简单，只要找一个互相其实都看不上眼暗地里互相较劲儿。但是表面上却很要好的搭档就好了，每当你想逃避工作而偷懒的时候，内家伙却一付得意洋洋的样子穿着浸透汗水的衣服来显摆他的劳动成果，这时，你也只好硬着头皮开足马力做出“我也不会输给你”的样子。最后一句要说的是，你现在做的是你喜欢做的吗？

□插画／汤米 □编辑／蔬菜汁

读者来稿

－光棍节专题－

光棍节的时候收到了河北保定读者“肖像画里的鬼”的漫画投稿，讲述的是一个动人心魄的故事，当时这个漫画十分打动我，并且我也想推荐给汤米侠作为参考，不过光棍节很快就过去了，又加上当时正在连载另一个主题的漫画，所以就耽搁下来了。为了给所有就像坚持家用机的死硬派一样、艰辛进行原创漫画制作的读者打气，借这次汤米制作原创漫画的机会，顺便将他的漫画“光棍节”发布给大家。需要提一点的是，这部漫画中有不少错别字，原汁原味地一起奉献给大家，相信更能增加漫画的真实感。“肖像画里的鬼”的光棍节主题漫画，故事很平淡乍一看似乎没什么，却让人觉得很亲近，有一种邻家大哥哥的感觉。

因为这部漫画比较长，所以全部刊载需要两期。

光棍节的时候大家都在干什么呢？是一个人孤孤单单玩游戏？还是和妹子一起成双结对玩游戏？拜这部漫画投稿所赐，又不用码字了。

有位伟人说过，单机游戏玩家的想象力是最丰富的，在这部光棍节漫画中，你发现什么与众不同了吗？

小E的光棍节，下期更精彩！





和大多数没有什么报负的人一样，每天最常做的就是面对电脑屏幕。

2

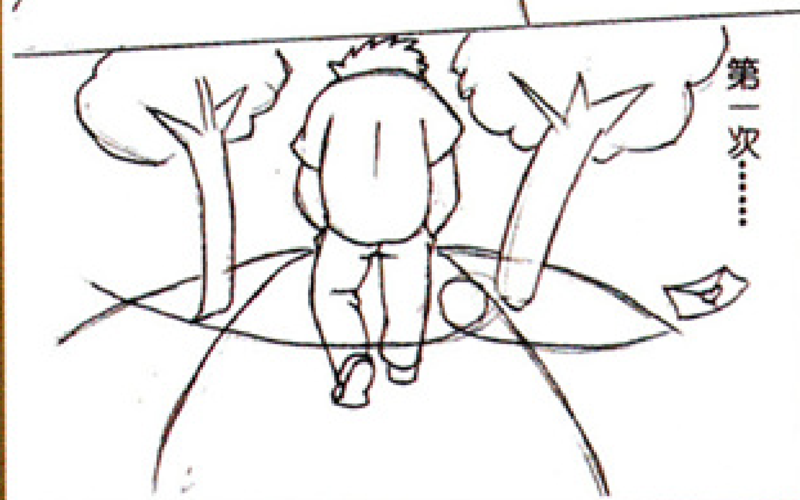


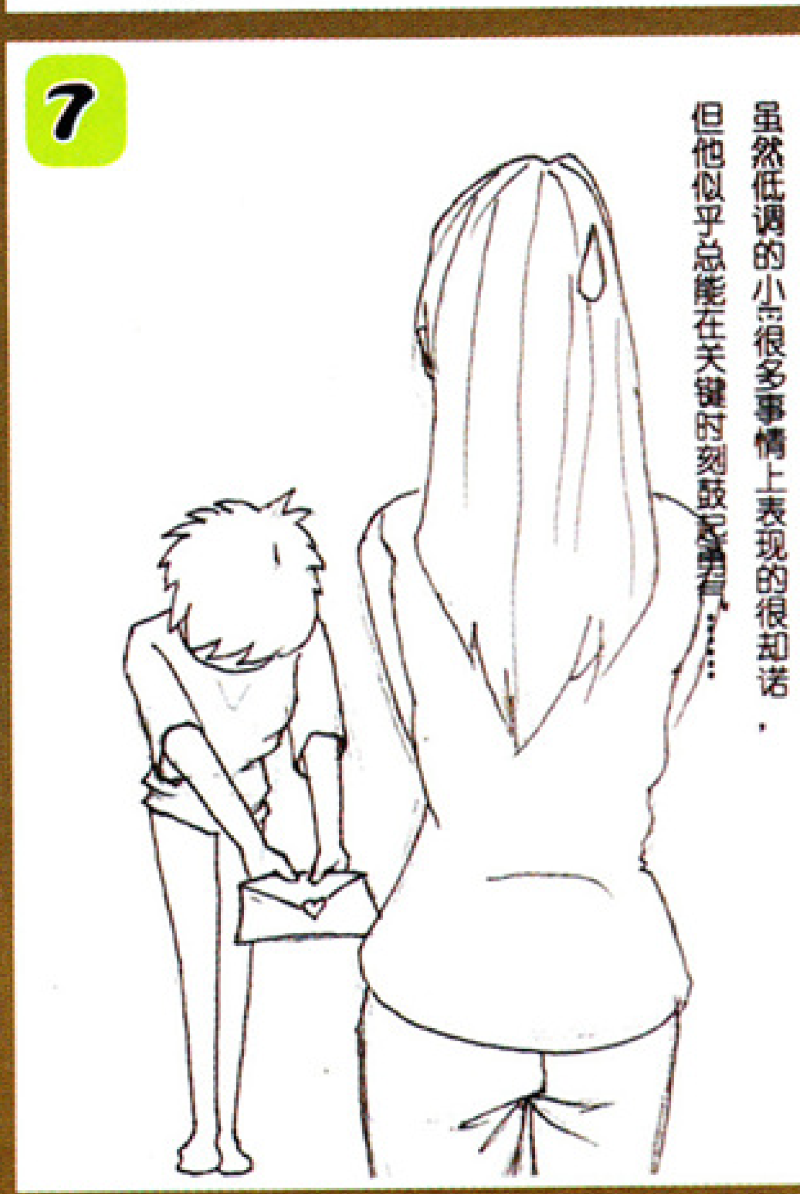
小E目前还是单身，而且自始至终都是单身，但并不是他没有“野心”，而是……













——论独立精神！

汤米手札



一直有朋友问我，为啥要帮电软画漫画，一个月也挣不了俩小钱儿。其实我自己也很疑惑，思索了许久，给出如下这句话：如果他不是为了钱，那他必定是为了爱。这句话的执行尤其有难度，因为把个前提——“不是为了钱”。

一家老小都靠着你养家糊口的时候，难免会患得患失地判断下一个钟头做的事情究竟能不能来钱。如果不是有那么一点“独立精神”的话，势必会随波逐流。

说到“独立精神”，汤米不得不提电软的众小编。小编不是个简单的行当，每天超过8小时高强度工作，每月两次截稿日，工资低得如同IT民工，这就是平面出版业的现状。而别人上不了的刀山我光脚上，别人下不了的火海我光脚踩，这也许就是所谓的“独立精神”了。

一本杂志，是一份艺术，不管多么小众，理应获得尊重。就像小沛/蔬菜汁/赤银/宇多田/莫邪以及众多幕后人员透支的工作一般，这一切都出自于纯粹的爱与放弃，以及加班到深那杯浓到吐血的红牛。

不知道各位是否了解一位日本女……独立出版人，间奈美子Namiko Hazama。自1999年以来，她已经独立出版了150本以上的杂志/专题书籍，从编辑到发行，都是一手包办。她称呼自己的出版社为：One Man Band，称呼自己的模式为Independent Press,对此她非常执著，因此她的书籍受众群很小，每本300-500仅300-500销售量，但是很抢手。

“我的独立精神是在80年代日本朋克与新浪潮时期逐渐形成的。那种独立精神至今仍旧驻扎在我的心底，从那时起，我就认为签约一般唱片公司的乐手没什么了不起，做书籍也一样。有些音乐家一年创作一部作品，我的作品也很少，每次只有40页左右，但都包含着独特的主题，是那种任何人都不能干涉的自我世界。独立，等于“自主”，等于“无属于”，完全发自内心的冲动，就是艺术的动机。不顺从原有价值观的反抗心，前卫而独步的自尊心，自己创造自身价值的无限魄力，这就是我一直还在追寻的事情。”

这段话来自间奈美子，作为给我自己的一点激励，同时也在这个尤其寒冷的冬天，送给小编和各位读者互勉。

后序

感谢大家购买第314期杂志，并支持电软原创漫画！所以，以后也要“再来一本啊少年！”这是我们的约定~

前不久收到了来自天津的读者前田庆次和河北老读者望月命的漫画投稿，很是兴奋。亢奋之余又想找人显摆，于是发给了之前协力漫画和专栏的安藤杰尼（我绝没有想杰尼龟什么的）斯先生，他认为这次的投稿非常之棒，并且十分期待汤米侠的漫画。二人的相似之处都是描写了自己与电软杂志结缘的经过，而庆次的漫画更加详细，囊括了小时候一直到工作期间的大部分生活，可以说是事无巨细。谢谢你们的投稿。如果你对漫画也感兴趣的话，欢迎投递你的剧本，一张小图附一行文字解说尤佳。

欢迎大家写意见过来，邮箱：85711797@qq.com

“我们从未放弃、我们一直在努力！”



大航海日志

11月

2011年11月19日

因为周一生病请假，所以周二才开始上班并收到了汤米侠的漫画剧本。很奇怪为什么同样是瘦的跟竹竿儿似的汤米侠身体这么结识，精壮的面条超人到底使用了何种方法这疑问一直让我魂牵梦绕。每当想起这个问题的时候我总是挠头，于是不知不觉断发就掉进了键盘里，久而久之越积越多没想到今天倒出来像一座小山一样，但即使是这样也没能解开始终困扰我的那个谜团。关于这次的剧本，完全出自汤米侠的原创，故事很有趣，登场人物除了一直担任主角的蔬菜、小沛、宇多之外，女主角是大家久违了的莫邪。希望大家喜欢。另外还要提一点，剧情有点拧巴，类似脑筋急转弯，在刚刚读故事的时候，就连我这个拥有无限智慧之称的人也被绕进去了，所以，嘿嘿嘿嘿……

12月

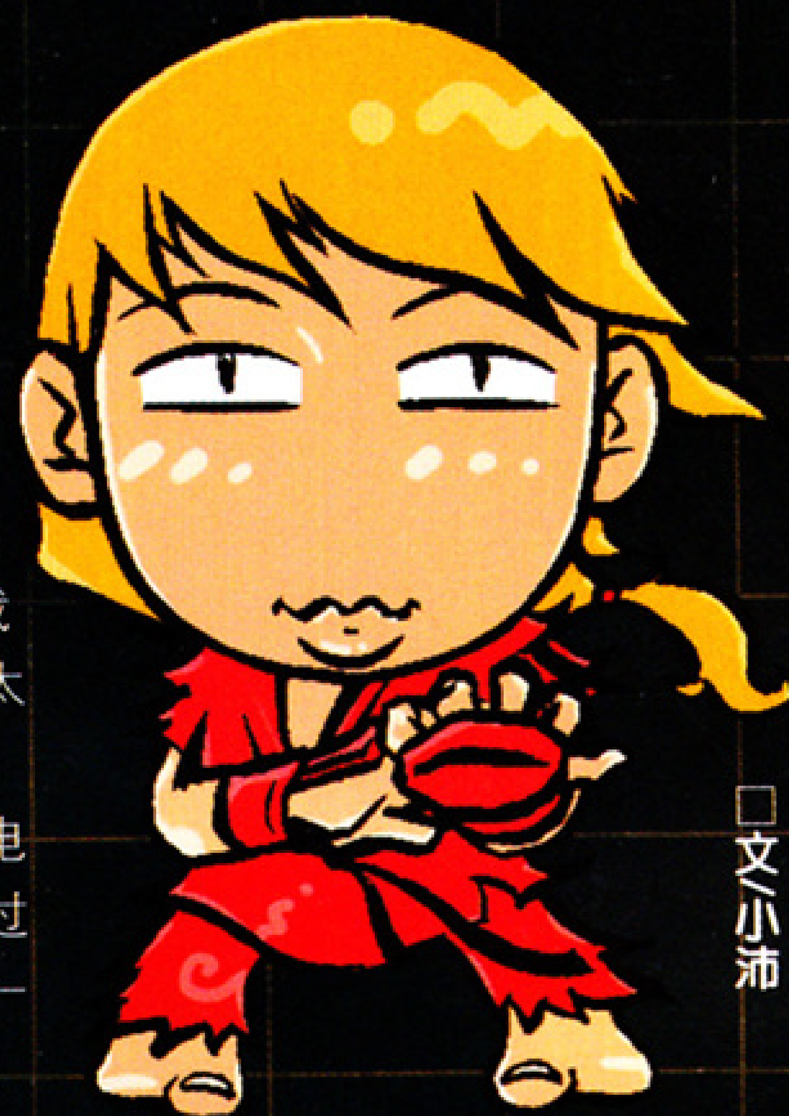
2011年12月8日

收到汤米侠发来的手札，以前都是象征性地读一下开头第一个字和结尾的最后一个字，然后回复给他“读过了，很棒”之类的话。不过，这次意外地读完了大部分，而且关于间奈美子小姐的那段话，我反复读了很多遍，有点意思。在这个寒冷的冬天，收到这段文字，确实是一个很大的鼓励，同时也是一个启发。我是那种非常想臭不要脸的放开自己也很羡慕那些臭不要脸想干什么就去做但是却藏着掖着有点儿怯的人，常常因为眼前的一点点成功就洋洋自得自己为是自尊心膨胀一旦受到打击又心灰意冷。看到汤米侠手札上面那些夸赞小编的话，引用小学老师和中学老师经常夸奖我的一句话，“我要是你我就找个地缝儿钻进去！”因为，别人我不知道，起码我非常会偷懒，虽然年纪大了以后稳重了许多，改掉了很多“上班时间尽量忍着不玩游戏、不再欺负女同事即使欺负了也要有尺度不过这种事绝不能让媳妇知道、能提前下班绝不坚守阵地、小便宜不占心里难受”诸如此类的毛病，但要克服的坏毛病还有像山一样多很多非常多。相比我们这些很会偷懒的其实并不是很苦逼的编辑，那些默默支持电软的“躲在老师凶神恶煞目光下偷偷写回函”、“从初中开始写信一直坚持写到高中是不是还要写到工作啊”的人其实更值得小编们尊敬。尤其是夜生活丰富、经常东跑西颠儿还要给杂志画画的超人汤米侠，时不时就发过来个刺激小编神经的东西，能和你们组队是我的荣幸！写完上面这些唧唧歪歪老汉卖瓜互相吹捧的话之后，心里果然舒服了很多。

小沛的杂学课堂

——游戏、动漫、电子、摄影知识大杂烩

在312期杂志中，小沛卖弄了一把自己的LOMO摄影心得，虽然写得很粗浅，但居然也有读者表示很喜欢，我十分欣慰。本次我依然以“课堂”为题，但所讲的知识将涵盖游戏、动漫、电子、摄影这四方面，内容当然不会太深，不过实用性和知识性还是够的，希望能对拓展你的知识有所帮助。在以上四个方面，我了解最多的当属摄影，别看我是个游戏杂志编辑，因为游戏数量太多，我不可能全都精通，所以反而不敢称自己是游戏方面的专家。而电子方面的知识，也是因为我个人的兴趣所在，这大概是绝大多数男同胞们的共性。至于动漫，其实了解最少，不过能以其余的知识来解答其中的一些疑问罢了。有道是“三人行，必有我师”，小沛所学有限，所知不多，但总有一些东西可以拿出来和大家分享，希望有不足之处可以得到大家的批评指正。闲话少说，咱们马上开讲！



□文/小沛

课题1：索尼的奖杯系统和微软的成就系统哪个好？

奖杯系统和成就系统都是用来显示玩家个人的“游戏精度”，两者各有优劣，均不完善。

奖杯系统将游戏中的各个条件依据难度分为白金、金、银、铜杯，并将其换算为经验值，设计了级别系统。其优点是形象直观，方便玩家之间各项数据的对比，并且累积经验值的作法也增加了玩家的游戏动力。缺点是每个游戏的达成条件难度相差很大，有些游戏的铜杯难度比其他银杯都大，很多“奖杯神作”更是破坏了这一系统的公平性。

成就系统相对简单，就是将每个达成条件换算为点数，最后看每个玩家的总点数能累积到多少。此系统的优点是能把不同达成条件细化分类，很简单的条件只有5分，很难的可以到几百分，这样就很好地弥补了奖杯系统的不足。其缺点是，不能直观显示玩家得到了多少高难度成就，或者“完美”了多少游戏，两个分数相同的玩家也可能一个是精通几款游戏，而另一个只不过玩得很多罢了。

综上，奖杯系统和成就系统各存在优点和缺陷，看似两者合二为一后就可以避免，但似乎实际操作起来又存在很多难题。我认为最好的办法就是保留奖杯，但继续细化分类增加奖杯级别，另外游戏的奖杯设置由专门机构统一评定，这样就可以基本确保难度统一的公平性了。



课题2：掌上型游戏机还有多少存在的价值？

如今的各种PAD还有智能手机大行其道，为随身娱乐领域增添了更多的选择，很多人甚至开始怀疑掌机到底还有没有存在的必要。对于有此种疑问的人，我只能无奈地表示，那是因为你对于游戏的要求太低了。

我认为掌机的最大优势就在于“专业性”。如今手机的发展特别迅猛，近10年来，手机从没有游戏功能的大哥大，到有了“贪食蛇”、“俄罗斯方块”的黑白屏，再到内置简单游戏的彩屏手机，最后是先自由下载游戏的智能型手机。很多人开始专注手机游戏，也有无数的开发商投入到手机游戏的开发队伍当中，好作品固然有，但相比掌机游戏还有很多不专业的地方。

例如操作方式，手机的键位一遍都偏小，手感也不好，而触屏游戏就更麻烦了，拿手机版的《街霸4》为例，尽管其画面已经非常精致，但真正专注于格斗的玩家都会认为那是款“垃圾游戏”。而与各种平板电脑相比，掌机依旧专业。举例来说，3DS的性能虽然不如平板电脑，但它的各项设计都很方便游戏操控，也增加了游戏的种类。而PSV不但性能已经赶超各类平板电脑，而且这些高性能可以全部应用于游戏当中，这一点是所有平板电脑游戏无法比拟的。最后就游戏本身而言，掌机游戏动辄几个GB的大小，而手机和平板电脑游戏小到几MB，大不过几百MB，质量相差非常明显，即便同名游戏的移植通常也会缩水不少，可见这就是专业与非专业之间的区别。



不得不说的是，手机和平板电脑在多媒体娱乐方面已经彻底战胜掌机，不过它们只不过抢走了一部分市场，只要世界上还有大量真正喜欢专业游戏的玩家，掌机就不会从历史舞台上消失。





课题3：《圣斗士星矢》中处女座写的“阿赖耶识”是什么意思？

《圣斗士星矢》冥王12宫篇的第十话中，处女座沙加死前在沙罗双树的花瓣上写下“阿赖耶识”四字。动画中已经表明，沙加的意思就是让其他人领悟第八感后即可进入冥界，但这“阿赖耶识”的本意究竟是什么呢？以下我就简述一二。



阿赖耶识是梵语的音译，它的意译原来是“无没识”，新译作“藏识”，或作“第八识”。是佛法唯识学中的“八识心王”中所说的第八识。是本性与妄心的和合体，一切善恶种子寄托的所在。于是在《圣斗士星矢》中被引申为领悟第八感。

佛法唯识学中的“八识心王”包括：眼识、耳识、鼻识、舌识、身识、意识、末那识、阿赖耶识。前六识很容易理解，第七个末那识就开始费解了，它是意识的根本，是生命在过去现在未来所思想所经验的东西。阿赖耶识就更深奥了，它是一切善恶种子寄托的所在，是本性与妄心的和合体。一切众生，每一个起心动念，或是语言行为，都会造成一个业种，这种子在未受报应前都藏在阿赖耶识中。前七识的作用是感知，第八识则是前七识感知的根源。

以上说法来源于佛教，现实中的我们恐怕也就只有六感了。



课题4：平板电脑的安卓系统和IOS系统哪个好？

先说一句欠扁的话：其实这两个系统各有各的好……为什么要选这个话题呢？因为我最近比较关注索尼新出的TABLET S，它和苹果的Ipad2在硬件性能上差不多，价位也差不多，于是乎我就想看看到底两者在系统上有多大差异，总结如下：

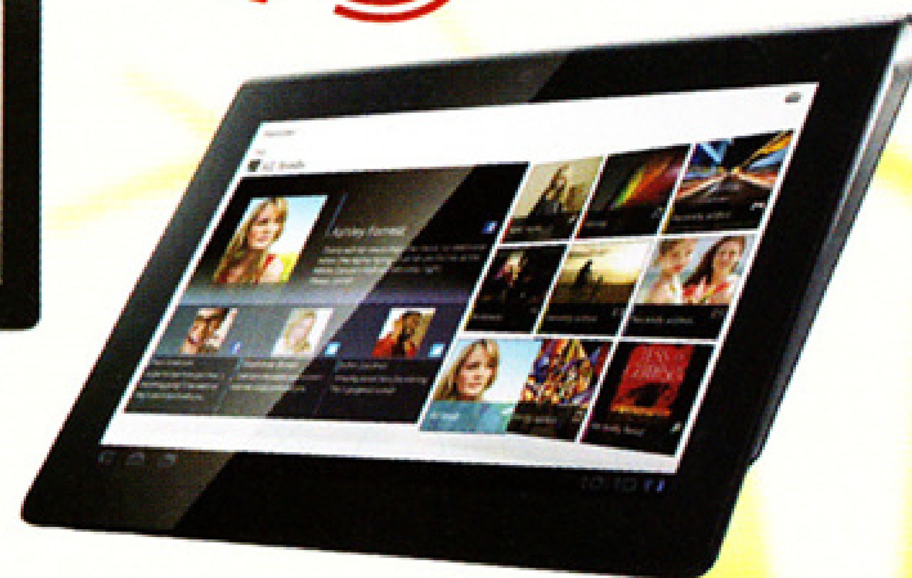
IOS的软件质量和数量比安卓好一些，安卓采取开放式平台，所以也就存在大量垃圾软件，不过只要大家细心甄别，还是可以避免被垃圾软件干扰主机性能的。至于数量，IOS的虽然略多，但差别不大。在兼容性方面，IOS强于安卓。不过在易玩度上，安卓比IOS好，因为苹果系统的更新操作都比安卓繁琐。

在顺畅度方面，安卓和IOS各有优劣，因为首先是苹果产品的性能本身很好，于是Ipad2非常流畅。安卓系统的优点是占用资源少，所以低性能也能比较流畅，不过因为软件开放，大家千万不要乱安软件，否则会直接影响顺畅度。

另外，安卓4.0系统已经出了，性能又有大幅度的提高，这下子两个系统的竞争更加激烈了。



VS



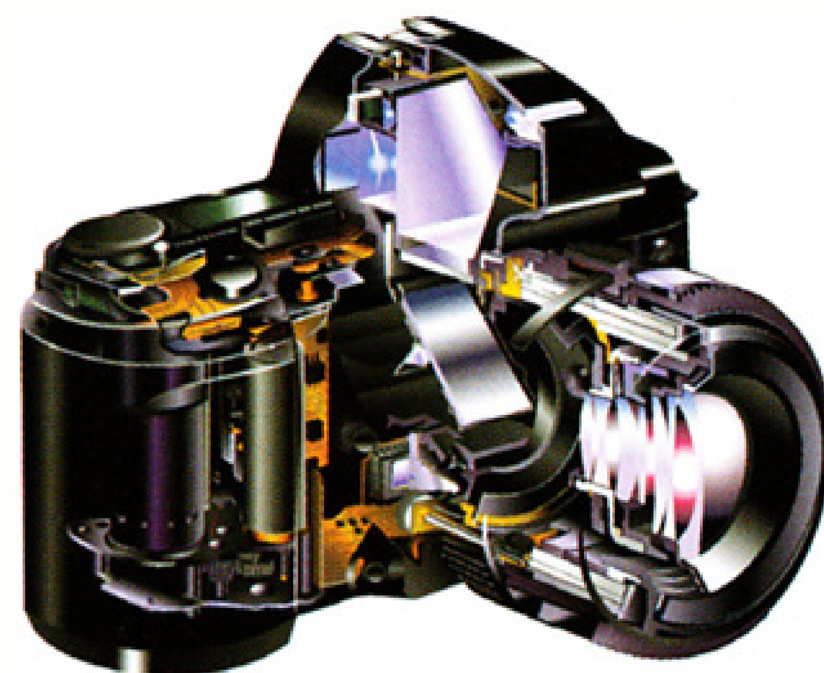
课题5：挑选数码相机应该首先关注像素吗？

最近赤银同学想买相机，于是找我咨询该买哪一款。在闲聊过程中，我发现很多人其实首先关注的是“像素”，甚至有人把像素当成是评判相机好坏的最重要标准……我这个汗啊，看来有必要给大家补补课了。

首先是像素，这个参数必须配合“感光芯片”的类型和尺寸来综合判断。举例来说，感光芯片就好比一张纸，像素就是把这张纸平均分成N份。同样一张A4大小的纸，分成1000万份和500万份的差别就很大，1000万份的纸片很小，几乎看不清，500万份的略大，就可以看得稍微清楚一些。所以，在感光芯片尺寸相同的相机中，像素低的反而成像效果好。另外，类型也很重要。例如传统的CCD算是入门级别，CMOS一般是单反用的，鉴于芯片种类太多，这里就不一一列举了，大家可以针对自己喜欢的相机去查查它的芯片如何。

总之大家千万别认为像素高就说明相机好，有的低价相机标榜自己有1200万像素，但后面括号里有“插值”这两个字，一定注意，这意思差不多就是靠程序把小图放大，真正的像素差不多需要除以2。

因为像素是个最直观的数据，所以很多商家会以高像素为噱头来吸引人们的目光。但其实按普通家庭来说，1000万像素的相机已经是绰绰有余了。特别是价格低但像素高的相机，其效果绝对惨不忍睹。包括现在的手机动不动也千万像素，但相片出来的效果还不如以前500万像素的相机，其原因就是感光芯片太小。



课题6：如何预判一款游戏是否会推出官方中文版？

一款好游戏推出之后，很多国内玩家都希望见到官方中文版，但并不是每次都能如愿，以下我说说自己总结的经验，或许今后你就可以预判到底这款游戏会不会得到官方的汉化了。（以下说的情况不包括任天堂主机的游戏）

首先，看游戏的发行商和开发商。索尼或微软自家开发发行的游戏大作，有九成可能会汉化。这里包含两个要素，一个是自家开发发行，一个是大作，缺一不可。其中，自家开发发行，还包括“第二方厂商”，也就是索尼或微软注资控股的厂商。

其次，文字量略少，但销量很大的作品。这里包括一些格斗、动作、赛车、射击、运动游戏。例如《战地》、《胜利十一人》、《街霸X铁拳》、《极品飞车》、《忍者外传》、《真三国无双》等等。

最后，关注在国内举办的电玩展，例如12月份香港的亚洲电玩展。很多在那里大肆宣传的作品，推出中文版的可能性也非常大。



战国摆板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路·

文/雪飞

秀吉麾下的名军师



提到丰臣秀吉麾下的名军师，大家首先想到的是竹中半兵卫和黑田官兵卫。丰臣秀吉的弟弟丰臣秀长也可以算是名军师，不过说他是辅佐者可能更适合一些。而在辅佐丰臣秀吉的武将中，还有一人也是秀吉的名军师，他就是容易被人遗忘的蜂须贺正胜。在电影、动画片中，很多作品都把蜂须贺正胜塑造成盗贼的首领，性格自由奔放，导致很多人都认为蜂须贺正胜有勇无谋，但其实并非如此。不过，“信长野望”系列游戏中，蜂须贺正胜一直是全能型人物，各项指数都比较平均，能力综合指数在游戏中名列前茅，这也比较接近史实。

蜂须贺正胜出生于尾张蜂须贺村，年轻时代住在母亲的故乡尾张宫后村，是支配木曾川的土豪首领。尾张宫后村是现在爱知县江南市，蜂须贺村是爱知县美和市，秀吉麾下大将福岛正则也是出生在美和市。

蜂须贺正胜最初侍奉美浓的斋藤道三，后侍奉过犬山织田家、岩仓织田家，最后于1560年改投织田信长，信长自尽后侍奉丰臣秀吉。蜂须贺正胜的战历跟竹中半兵卫或黑田官兵卫相比，也毫不逊色。桶狭间合战中，蜂须贺正胜利用自己在当地的人脉，为织田家搜集军事情报。之后，从1567年稻叶山城攻防战，1570年越前出兵、姊川合战，1573年近江小谷城攻防战、1574年伊势长岛讨伐战、1578年—1580年播磨三木城攻防战，1581年因幡鸟取城攻防战，1582年备中高松攻防战，1583年贱岳合战，到1585年纪州征伐战、四国征伐战，蜂须贺正胜都表现活跃。

而且，在这些战役间，蜂须贺正胜还参加了近江安土城的修筑工作，另外还出兵参加了石山本愿寺讨伐战。特别是1573年编入秀吉麾下后，蜂须贺正胜几乎连年在外征战。如果把丰臣秀吉看成织田家的司令官，蜂须贺正胜就是参谋官。蜂须贺正胜比秀吉大10岁左右，长年辅佐在秀吉左右，秀吉从他身上也学到了不少东西。

与秀吉的相逢及墨俣筑城

不过，一提到丰臣秀吉和蜂须贺正胜的关系，两个人的相逢不能不说。

江户时代中期武内确斋的《绘本太阁记》中记载，丰臣秀吉年轻时因为与继父不和，长年在四处流浪，后来在三河矢作河的大桥上与蜂须贺正胜相遇，当时蜂须贺正胜是盗贼的头目。

而实际上，《绘本太阁记》上的内容很多都是作者想像的。在丰臣秀吉传记中，比较可信的史料土屋知贞的《太阁素生记》和竹中重门的《丰鉴》中，都没有桥上相会的记录。而且，当矢作河还没有架桥。

蜂须贺正胜年轻时是控制着木曾川的土豪，秀吉修筑“一夜城”时，蜂须贺正胜利用水流把木材送到筑城地点，一夜间修成了墨俣城。不过，这个话题现在也充满争议，甚至连墨俣筑城本身是否存在都令人质疑。不过，不管其是否属实，蜂须贺正胜在美浓平定战表现活跃都是事实。

超群的外交能力



在外交方面，蜂须贺正胜坚决贯彻秀吉的威压政策，尽量利用自己的实力威压对手，使对方投降，而是不消耗兵力物力地强攻对手。在诱降宇喜多直家和安宅清康，对毛利氏的战役中，都做出了贡献。

竹中半兵卫病逝后，蜂须贺正胜接替了他的职务，继续辅佐秀吉，于1581年取得了三木城攻防战的胜利，并因此成为播磨龙野城城主。高松城攻防战时，丰臣秀吉知道信长在本能寺自尽的消息后，确定了与毛利家议和的方针，而实际与毛利家交涉的则是蜂须贺正胜、黑田官兵卫和杉原家次三人。[杉原家次是丰臣家家老，是秀吉正室高台院（宁宁）的叔父。]通过三人的努力，丰臣秀吉与毛利家达成了和议，毛利家割让备中三国，清水宗治自尽，并且把吉川元春的长子吉川广家和小早川隆景的养子毛利秀包两人送到秀吉处担当人质，条件对秀吉极为有利。

秀吉的侄子丰臣秀胜迎娶毛利辉元的女儿为正室时，蜂须贺正胜和黑田官兵卫也表现活跃。此时，黑田官兵卫的长子黑田长政还娶了蜂须贺正胜的女儿为正室，而这段姻缘则是丰臣秀吉亲自撮合而成。

四国讨伐战时，蜂须贺正胜督促长宗我部元亲投降，也立下了大功。也是在从此时开始，蜂须贺正胜患病卧床，四国讨伐战后，丰臣秀吉将阿波国赏赐给蜂须贺正胜，但正胜却希望自己成为秀吉的近侍，最后只能由儿子蜂须贺家政继承家督之位，自己直到病逝也不曾进入阿波国。虽然蜂须贺正胜不像竹中半兵卫、黑田官兵卫那样有名，但却是秀吉最早的支持者，无论是战场上还是政务方面，都表现活跃，绝对可以说是秀吉手下第一名臣。



蜂须贺正胜

蜂须贺正胜（はちすかまさかつ）：1526年——1586年。幼名小六，是丰臣秀吉的参谋。最初侍奉美浓斋藤家，后改投织田家。在狭桶间合战时，从事谍报活动，为织田信长提供了不少重要情报。信长去世后，作为秀吉的参谋表现活跃，得到阿波国的领地后，在秀吉身边服侍秀吉，把家督之位让给了儿子蜂须贺家政。60岁病殁。

电玩三国志



第三十五回 超越未来

□文／猴子

代号：游戏革命

微软的Xbox360和SCE的PS3，以解像度的画面显示，配合高清平板电的普及，在玩家面前打开了通向次代游戏体验的大门。然而谁也不会到，在后来真正吸引无数玩家的，居不是它们两个，而是一台画质相比上世代没有明显改善、插在普通电视上能玩、造型看起来也很不起眼的游戏。它所具备的与众不同的特征有两：第一是名称：wii，一个新造的专名词；第二是操作方式，遥控器一般体感操作，使玩家们看到了在物理界上真正有别于以前的游戏机。

Wii早在2005年就已经开始开发，当时任天堂给它起的开发代号是revolution"，革命的意思。由此可任天堂从一开始设计这台主机的时候已经决定了它的特性：从根本上改变前的设计概念，用革命的方式，大胆创出新的发展道路。和DS一样，wii开发代号在机器和配件的编码中留了烙印，最初的wii本体编号为RVL-01，就是revolution的缩写。

与标榜强劲机能和高清画面的PS3Xbox360相比，wii显得十分低调。支持的画面最高只有480p，这个解析度说实话在高清电视上看可以说效果不怎么样，而且在发售之后，人们也发现wii的游戏画面跟前任的GC相比也没有明显改善（最典型的例子就是赛尔达传说黄昏公主，一开始设定为GC版，后来变成双版本，而且画面差不多是一样的）。那么是什么令任天堂充满自信，觉得wii一定可以取胜呢？



关键还在"革命"这个关键词上。所谓的"革命"指的是在操作方式上的变革。大家不要小看了游戏的操作，在游戏设计这一行里，它有一个很专业的称呼叫"物理界面"（刚才提到过），所谓游戏的用户界面（UI），就是玩家通过视听触觉等感官系统体验到的游戏部分，其中物理界面以触觉为主。玩家所使用的游戏控制器，鼠标，键盘，街机的筐体，震动手柄的震动部分，都是物理界面。我们举个例子吧。用手柄玩赛车游戏，和用方向盘玩赛车游戏，哪个感觉更加真实呢？无疑是后者。而同样使用手柄的游戏，有震动和没有震动，玩起来哪个更让玩家感觉来劲呢？似乎也是后者（当然了如果你不喜欢震动的话就算了）。而wii给玩家提供的一个物理界面，与DS的触摸操作有异曲同工之妙，玩家通过简单、直观的操作，就可以轻松愉快的游戏，这一点在当时看来，是任天堂独创的。不过有一点要说明，体感操作并非任天堂独创，之前已经有很多类似的控制设备了，如SEGA的钓鱼控制器、PS上某音乐游戏的指挥棒，还有著名的鬼武者控制器"打刀 明智存"（售价超高）。此外BANDAI也开发过一些专门的体感游戏机，例如用腕带上的感应器模仿《龙珠》里的孙悟空发波等等。不过这些控制器太小众化，游戏也很少，最终也没有成为改变玩家操作习惯的东西。而任天堂wii的控制器，以"遥控器+双截棍"的方式，打开了一扇新的大门。

 圣诞惊魂夜

2006年的圣诞商季是三台次世代主机第一次正面交锋的对决。对于SCE来说，11月份发售的日期比wii早一个月，可以抢占先机；而一直作为PS系主机代言人的久多良木健社长更是亲临首发现场，将第一台PS3送到玩家手中。然而当久多社长握着这位"玩家"的手，想让他发表两句意见的时候，对方却羞怯地避开了——说起来不知该算是幸运还是不幸，这人是一个中国人，不懂日语。而且他看起来似乎并不是游戏玩家，而是被雇佣来排队买游戏机之后转手倒卖的黄牛党的手下。

其实国内的诸位也不必如此妄自菲薄。毕竟现在是经济全球化的时代，中国的老百姓虽然不是最富有的，但是绝对是最具经济头脑，善于赚各种小钱的人，每年浩浩荡荡穿梭于火车站、苹果专卖店的黄牛大军就是最好的例证。不过在当时的东京，黄牛组织雇人排队买PS3也是因为这台机器的人气实在太高了。不过与后来人气居高部落的苹果产品相比，黄牛们这次却做了一笔赔本买卖——因为一个月之后，不但他们囤积的货都砸在了手里，就连索尼官方的店铺也面临着大量压货卖不出去的尴尬局面。相比Xbox 360高歌猛进全球1000万台、任天堂Wii全球大热卖的气势，PS3可谓出师不利，甚至面临了在圣诞商季还乏人问津的窘况。美国ABC新闻网先以一个名为"PS3，是SONY的天堂或地狱"的专题，说明目前PS3在北美遇到的低迷境况。因为PS3面临缺货以及首发游戏品质欠佳等问题，虽然在11月刚推出时的确人气不错，网上甚至炒到一台PS3卖2500美元，不过随著wii的强势发售，以及 Xbox360大作连发，很快的PS3气势连续走低，在北美不少游戏专卖店PS3主机成堆放着根本卖不出去，店家看到这堆PS3库存就头痛；网上 PS3的价格也是直落，甚至跌到含运费700美元也没人要的困境。如果说PS3是2006年底商战的最大输家，应该没有人会否认。

在日本，PS3境况更是悲惨，因为任天堂的DS和wii气势实在太猛烈，几乎造成了难以理解的社会现象。就以在日本网络上流传的"仙台 Yodobashi Camera"事件来说，日本仙台市Yodobashi Camera连锁店趁2007年1月2日到1月4日新年期间，打出了店家进货3000台DS掌机、3000台wii、3000台PS3作为号召，每天各卖出1000台主机，没想到DS几乎是每天一开店就瞬间卖完1000台、wii也是每天都能卖完1000台，反观PS3却是三天加起来连800台都卖不完，甚至还被迫与电饭锅一起当做降价促销的商品，并沦落到在网上进行廉价促销。相较于一个多月前PS3刚发售的时候，PS3的人气可谓一落千丈，造成了强的烈对比。



 任天堂后来居上

任天堂公司的热门视频游戏主机wii在06年的圣诞销售旺季期间一直供应紧张，但这家日本厂商坚称他们已经在尽可能供货了。市场对wii的需求自今年夏天以来持续高涨，所以任天堂曾表示可能无法为圣诞档期准备库存。由于它使用简单以及独特的运动感应控制器，这种产品很受一般家庭的喜爱。

"通常我们会为10-12三个月特别准备硬件库存，"任天堂美国公司营销部门资深副总裁乔治·哈里森说，"但今年无法做到这一点，因为我们将从海外收到的每件东西都卖出去了。"

他表示，任天堂一直在加大产量，每个月产量达到180万台，但产出需要在全世界范围内分配。任天堂原来到07年3月31日止的财年中销量能达到1400万台，任天堂两次修正了此数字，将预期出货量改为1750万台。

Wii首发是在2006年的11月，到9月30日止，全球销量已经达到1320万台，远超对手微软和索尼公司硬件机能更强的游戏主机。

另外，任天堂每卖出一台wii都有钱赚，相比之下，微软的Xbox 360和索尼的PlayStation 3一直在亏本经营，原因在于所用配件过于高端。微软和索尼的目标是通过游戏销售获利。

"我们预期wii的需求会持续到明年第一季度，"哈里森说。"我们已经为明年上半年准备了一些游戏大作，所以看起来需求不会很快放缓。"

市场研究公司Gartner分析师凡·贝克表示，任天堂在控制wii的供应量，以免它在货架上停留太久，这有助于wii维持市场知名度。"（库存)是足够人们购买的，虽然他们可能要跑三四个地点才能找到，但最终还是能买到，"贝克说。

但另一家市场研究公司In-Stat的分析师布莱安·奥路克却称任天堂并非故意这样做，Wii的供应紧张在于任天堂并非一家制造型企业："他们将硬件生产外包，而对合约生产商的资格检验是个很耗时间的过程。"奥路克预测，市场对wii的强劲需求将至少维持两年时间，它是目前市场上最廉价的新一代主机，吸引了更大的休闲游戏用户群。

从2006年到2007年，曾经被寄予无限希望的号称机能最强大的PS3，在硬件技术落后自己数年的wii面前，显得难以招架。这是很多人始料未及的，包括任天堂在内。

（未完待续）

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

转眼到了PSV发售的时候，首发游戏中是否有你喜欢的游戏呢？还是说你和我一样打算观望一阵再找合适的机会入手？主机首发在国内的价格肯定会有很多水分，而且黑色机器实在是不对我的胃口，再加上钱包里空荡荡的神马都没有，小熊杯具的不能在第一时间拥有自己的PSV了……我会蹲在墙角画圈圈诅咒你们这些第一时间有钱入手的人滴！祝愿你们手指大的按×键就卡右摇杆，看我无敌小熊的诅咒电波！

PS3 PlaysSation3

日期	游戏名	类型	厂商
2011年11月			
22日	美国职业摔跤联盟12	SPG	THQ
22日	格斗之王13	FTG	Atlus
23日	圣斗士星矢战记	ACT	NBGI
23日	合金装备2+3 HD合集（日）	ACT	KONAMI
23日	剑斗士对战	FTG	Acquire
23日	街道制作者4	SIM	D3 Publisher
2011年12月			
1日	机动战士高达 极限VS	ACT	NBGI
1日	超越未来 修复时间之箭	AVG	5pb.
6日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
8日	龙珠 终极爆发	FTG	NBGI
8日	超越未来 修复时间之箭	AVG	5pb.
8日	★上古卷轴V 天际（日版）	RPG	Bethesda
15日	★最终幻想XIII-2	RPG	Square Enix
15日	凉风的消散	AVG	piacci
15日	海鸣 真实和幻想的夜想曲	AVG	Alchemist
17日	苍翼默示录 连续变换EX	FTG	ASW
17日	真恐怖惊魂夜 第11位来访者	AVG	Chunsoft
22日	★大蛇无双2	ACT	KOEI TECMO
其它			
1.24	寂静岭 高清收藏集	AVG	KONAMI
1.26	装甲核心5	ACT	From Software
1.31	★灵魂能力5	FTG	NBGI
1.31	★最终幻想XIII-2（中文版）	RPG	Square Enix
2.16	二进制领域	TPS	SEGA
2.21	★阿修罗之怒	ACT	CAPCOM
3.1	海贼无双	ACT	NBGI
3.6	质量效应3	RPG	EA
3.8	★街头霸王X铁拳	FTG	CAPCOM
3.20	★生化危机 浣熊市行动	TPS	CAPCOM
未定	★第二次超级机器人大战OG	SRPG	NBGI

PSV Playstation Vita

日期	游戏名	类型	厂商
2011年12月			
17日	★神秘海域 黄金深渊	AVG	Naughty Dog
17日	★大众高尔夫6	SPG	SCE
17日	真恐怖惊魂夜 第11位来访者	AVG	Chunsoft
17日	沥青都市 喷射	RAC	KONAMI
17日	麻将格斗俱乐部	TBG	KONAMI
17日	★苍翼默示录 连续变换EX	FTG	ASW
17日	网页三国志NEXT	SLG	AQ
17日	迈克尔杰克逊 梦幻体验	MUG	Ubisoft
17日	VR网球4	SPG	SEGA
17日	地狱军团	ACT	Square Enix
17日	一级方程式赛车2011	RCG	Codemasters
17日	忍道2 散华	AVG	Spike
17日	怪物雷达	ETC	SCE
17日	黑暗任务 联盟	RPG	Ubisoft
17日	勇者记录	ETC	SCE
17日	漫画英雄VS卡普空3 终极版	FTG	CAPCOM
17日	梦幻俱乐部 Zero 携带版	SIM	D3 Publisher
17日	★山脊赛车	RAC	NBGI
17日	块魂VITA	ETC	NBGI
17日	捣蛋小精灵	ETC	SCE
17日	NAX音乐播放器	MUG	ASW
17日	天启之王	ARPG	Square Enix
17日	大家在一起	ETC	SCE
17日	★真三国无双NEXT	ACT	KOEI TECMO
17日	魔界战记3 回归	SRPG	Nippon Ichi
其它			
1.26	圣洁传说R	RPG	NBGI
2.22	寂静岭 记忆之书	AVG	KONAMI
2.22	FIFA世界足球	SPG	EA
3.8	★街头霸王X铁拳	FTG	CAPCOM

XB360 XBOX360

日期	游戏名	类型	厂商
2011年11月			
17日	★光环 周年纪念版	FPS	Microsoft
22日	美国职业摔跤联盟12	SPG	THQ
23日	合金装备2+3 HD合集（日）	ACT	KONAMI
23日	街道制作者4	SIM	D3 Publisher
2011年12月			
1日	格斗之王13（日版）	FTG	Atlus
1日	★Ever17	AVG	5pb.
6日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
8日	龙珠 终极爆发	FTG	NBGI
8日	Kinect迪士尼乐园	AVG	Disney
8日	★上古卷轴V 天际（日版）	RPG	Bethesda
15日	★最终幻想XIII-2	RPG	Square Enix
17日	苍翼默示录 连续变换EX	FTG	ASW
22日	★大蛇无双2	ACT	KOEI TECMO
22日	神界2 龙骑士	ACT	Cyberfront
其它			
1.19	御姐武戏Z 神乐	ACT	D3 Publisher
1.26	装甲核心5	ACT	From Software
2.16	二进制领域	TPS	SEGA
3.20	★生化危机 浣熊市行动	TPS	CAPCOM

3DS 3-D-S

日期	游戏名	类型	厂商
2011年11月			
22日	美国职业摔跤联盟12	SPG	THQ
22日	索尼克世代 青之冒险	ACT	SEGA
24日	薄樱鬼 3D	AVG	Idea Factory
24日	精彩人生	SIM	KOEI TECMO
24日	柏青哥天堂3D	SLG	Irem
2011年12月			
1日	★马里奥赛车7	RAC	NINTENDO
1日	纳米漂移3D	STG	Majesco
1日	料理妈妈4	ETC	Majesco
1日	索尼克世代 青之世界	ACT	SEGA
1日	和茶犬做好朋友	ETC	columbia
1日	蜡笔小新 宇宙友情大作战	ACT	NBGI
6日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
8日	胜利十一人2012	SPG	KONAMI
10日	★怪物猎人3G	ACT	CAPCOM
15日	热血硬派国夫君 特别版	ACT	ASW
15日	闪电十一人GO闪光/黑暗	RPG	LEVEL 5
15日	萌萌大战争 现代版3D	SLG	SystemSoft
15日	噗哟噗哟 20周年纪念版PUZ	SEGA	CAPCOM
15日	企鹅的问题 战争	ACT	KONAMI
15日	可爱小狗3D	SIM	MTO
22日	SD高达G世纪3D	SLG	NBGI
22日	一级方程式赛车2011	RAC	Codemasters
22日	ESSE轻松家计簿	ETC	IEK
其它			
1.12	皇牌空战 突击地平线 遗产	STG	NBGI
1.12	心灵写真 附体笔记	AVG	KOEI TECMO
1.26	★生化危机 启示录（日版）	AVG	CAPCOM
2.7	★生化危机 启示录（美版）	AVG	CAPCOM
2.14	★New Love Plus	AVG	KONAMI
2.16	剧院节拍 最终幻想	MUG	Square Enix
2.16	铁拳3D PRIME EDITION	FTG	NBGI
3.8	★合金装备3 食蛇者3D	ACT	KONAMI
3.8	初音未来 未来计划	MUG	SEGA
未定	三国无双VS	ACT	KOEI TECMO
未定	★火焰纹章新作	SRPG	NINTENDO
未定	★怪物猎人4	ACT	CAPCOM
未定	BRAVELY DEFAULT	RPG	Square Enix
未定	皇牌空战3D CROSS RUMBLE	STG	NBGI
未定	★纸片马里奥	ACT	NINTENDO
未定	马里奥网球	SPG	NINTENDO

PSP Playstation Portable

日期	游戏名	类型	厂商
2011年11月			
23日	★第七神龙2020	RPG	SEGA
23日	魔法使与主人 新大陆	AVG	QuinRose
23日	弹波战机 加强版	RPG	LEVEL 5
23日	茜色的画布4 永远的习作	AVG	GN Software
23日	黑白卡片大战 携带版	TBG	NBGI
23日	流行音乐 携带版2	MUG	KONAMI
23日	★战场女武神3 E2	SRPG	SEGA
23日	校园记者恋曲	AVG	D3 Publisher
24日	枪弹管家	AVG	BOOST ON
24日	花与少女的祝福	AVG	BOOST ON
24日	侦探部 失踪与反击与大团圆	AVG	BOOST ON
24日	歌之王子殿下 音乐	ACT	Broccoli
2011年12月			
1日	假面骑士 巅峰英雄Fourze	FTG	NBGI
8日	超越未来 修复时间之箭	AVG	5pb.
8日	给牺牲者的通告 第二卷	AVG	BOOST ON
8日	科学超电磁炮	AVG	Kadokawa
8日	常青的回忆	AVG	Cyberfront
8日	华丽一族 电影马赛克	AVG	Idea Factory
15日	噗哟噗哟 20周年纪念版PUZ	SEGA	SEGA
15日	魂响 送灵之诗	AVG	Cyberfront
17日	天启之王	ARPG	Square Enix
22日	魔法少女奈叶A's 命运齿轮	ACT	NBGI
22日	边境之门	RPG	KONAMI
22日	曾几何时天魔的黑兔 携带版	AVG	Kadokawa
22日	思念的碎片	AVG	Cyberfront
22日	玩具箱困的爱丽丝	AVG	QuinRose
22日	实况力量棒球2011 决定版	SPG	KONAMI
28日	心手相连 热带领域	AVG	BOOST ON
其它			
1.21	魔装机神2	SRPG	NBGI
1.26	机动战士高达 木马的轨迹	SLG	NBGI
2.2	写真女友	AVG	Kadokawa
2.16	★战国无双3 Special	ACT	KOEI TECMO

Wii W-i-i

日期	游戏名	类型	厂商
2011年11月			
22日	美国职业摔跤联盟12	SPG	THQ
23日	★塞尔达传说 天空之剑	RPG	NINTENDO
23日	太鼓达人Wii 决定版	MUG	NBGI
2011年12月			
1日	富豪街Wii	TBG	Square Enix
1日	假面骑士 巅峰英雄Fourze	FTG	NBGI
6日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
8日	马里奥与索尼克在伦敦奥运会	SPG	NINTENDO
15日	一起来玩！梦幻主题公园	ACT	NBGI
15日	噗哟噗哟 20周年纪念版	PZG	SEGA
22日	闪电十一人强袭者2012极限版	SPG	LVEVL 5
其它			
未定	★勇者斗恶龙X	RPG	Square Enix

NDS Nintendo Dual Screen

日期	游戏名	类型	厂商
2011年11月			
17日	海贼王 巨人战争2 新世界	ACT	NBGI
17日	冒险岛DS	ARPG	Nexon
23日	型男恋爱王国	AVG	NBGI
24日	精彩人生	SIM	KOEI TECMO
2011年12月			
1日	实况口袋棒球14	SPG	KONAMI
8日	重装机兵2重制版	RPG	Kadokawa
8日	监狱兔 游戏的时间	ETC	NBGI
10日	尖顶帽与爱打扮的魔法师	ETC	KONAMI
15日	爆漫王 漫画家之道	AVG	NBGI

广告和谐页

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1.对于2012各位有什么比较期待的事情吗？

出题老师：风影

题目2.众小编童年里印象最深的动画是什么？

出题老师：穿越了的一只熊

考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：折翼进修学院

作文题目：我期待不要真的“2012”

迄今为止，让我感到最震撼的灾难电影就是《2012》，尽管大家都知道那不过是个电影，但由此而引发的人们对保护自然界和提高人类生活质量问题的思考却逐渐热了起来。不得不说，近几年发生了很多事，有天灾也有人祸，天灾包括地震、海啸、暴雨洪水、泥石流、矿难等等，人祸则更多体现在食品、药品的安全质量问题上。另外还包括空气污染、水资源匮乏、森林覆盖率低等等严峻的现状，都令我开始担忧即便毁灭性的“2012”不会到来，但人类已经开始自己将自己逐步推上了绝境。我极不赞成什么“与天斗、与地斗”之类不自量力的狗屁言论，别跟自己过不去了，好好活着，然后做更多有意义的事去吧。话说最近北京的空气污染太严重了，感觉这里已经不能住人了啊！

作文题目：我的童年已经不枯燥了

我还真是和“佛”有缘，从小就看了很多和佛教相关的动画……例如《三个和尚》、《聪明的一休》、《大闹天宫》等等。这些动画恐怕现在的孩子都不了解，包括后来我看的《圣斗士星矢》、《阿拉蕾》、《机器猫》等等，现在的00后们也是不知道的。相比现在众多的娱乐方式，我觉得我的童年虽然只有少量动画，却也有无限的欢乐。我还记得看《雪孩子》时的伤心，看《天书奇谈》时的着迷，看《阿凡提》时的欢乐，看《葫芦娃》时的激动。我，又开始怀念过去了。

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校

作文题目：帝哥的约定

其实我本人对2012年本身就挺期待的，首先是因为好奇心吧，都说2012年得出大事儿，说实话，平时就特别爱看热闹，这时候当然更不能轻易放过了。放下这个姑且不说，2012年真正期待的事情还真是挺多的，如果一一说来的话就是：赶紧中个彩票多少不限、没人再管我让我想什么时候玩游戏就什么时候玩游戏、大家都健健康康的别有病万一有病的话别是传染病万一真是传染病的话别传染我南无小泽玛利亚南无小泽玛利亚、对了最重要的一点就是深藏在我体内的超能力赶快觉醒吧。好了，说完了2012年的愿望，觉得浑身上下轻松了不少，但是反过来一看自己原来有这么多愿望没有实现，却觉得前途渺茫，反而心里变得空落落的，以上的愿望一定要实现啊，这是我和帝哥的约定！

作文题目：大盗贼

有很多，比如“鱼盆是我们国家的”《渔童》、《神笔马良》、《大闹天宫》、《黑猫警长》、《邋遢大王》、《葫芦兄弟》，清一色的牛逼国产片，以前跟现在不一样，以前的人干活卖力气，不像现在一说国产就矮油我草内种感觉，以前是真牛逼。不过要说印象最深的应该是《大盗贼》这个动画。朗朗上口内含哲理的音乐插曲，外加扑朔迷离堪比年末大片的剧情，我始终没明白“大盗贼”霍登布鲁斯是怎么由坏蛋变成好人的，因为我一直没完整看完过，心里一直痒痒的。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院

作文题目：游戏 & 生活

看到这问题我先想的是明年有什么大作发售，之后才发现这世界上并不只有游戏，对于这越发严重的职业病，我也只好是一笑而过。关于明年游戏业界方面，我最期待的就是MGS5和BIO6的公布，这几乎已经是板上钉钉的事情，听说这次的MGS5会跨平台推出，如果放在几年前我肯定不能接受，不过现在早已对此麻木了，厂商也要赚钱，全平台可以让更多玩家体验到这游戏，如此想来也是一件好事。另外《鬼武者》系列新作会不会有呢？虽然希望渺茫但每年我都在期待着，C社在这问题上怎么就不开窍呢？再来说说生活，全新的一年希望自己能在事业上更进一步，有人说国内家用机圈子没搞头，但无奈自己只对这行感兴趣，最近总有人问我什么时候结婚，这问题我还真没考虑过，等三五年再说吧……

作文题目：红发左脸十字伤

作为一名80后，我的童年可以说充满了日本动漫作品，比如《圣斗士星矢》、《北斗神拳》、《幽游白书》、《魔神坛斗士》以及《魔神英雄传》，这些动画都对我产生了很大的影响，我想自己也是从那个时候开始对日本这个国家感兴趣的。在众多的日本动漫作品中，对我来说印象最深的就是《浪客剑心》了，这部动画我反反复复看了很多遍，尤其是追忆篇实在是太感人了，剑心纯爷们！补充一下：那个什么星霜篇，我不承认有这部OVA啊混蛋！剑心才不会这么简单就死掉呢！

考生姓名：赤银　烤号：八云佩　学校：妖击社

作文题目：世界末日吧

话虽如此，真正世界末日的话对我貌似也没啥特别的好处？虽然我的信条是把每一天都当作最后一天来过是了。可以有没做完的事情，但是绝对不会有遗憾。其实我很喜欢一句话——“我的生涯一片无悔”。所以哪怕会做错了什么，只要不会后悔，相信自己活着每一天的意义而活下去，这样的人生才是最有价值的人生。好吧，扯远了。世界末日虽然对我没啥好处，可人活一世能赶上几个世界末日你说呢？（虽然1999、2000啥的我们已经赶上好几个了吧）难得的见证末日降临的机会有几十亿人与你一起分享何乐而不为。况且，现在的人类社会已经进化到一个瓶颈了，物质文明极度发达的同时人们的精神文明或许真的需要一个“世界末日”之类的什么东西来净化一下会比较好吧。

又扯远了，让我们来说2012的期待。目前大概也就是2月14日的《NEW LOVE PLUS》了吧。其实还是开始说的那句话，每个新一天都应该值得我们期待不是吗？

作文题目：又是丫的最

这种随便回答一下都会出现一长串名字的问题真的不想见到啊。跪。好吧，来说最。我最喜欢的一部动漫（虽然有动画但我更喜欢漫画版）是高田裕三大师的《3×3 EYES》，和我出生同一年开始连载2002年完结。百度说那是日本36部销量过亿漫画中排行第29的作品。以上。

考生姓名：天天　烤号：13　学校：八十神高中

作文题目：白鹰飞翔的黄金时代

“剑风传奇剧场版”，“剑风传奇剧场版”，“对了，剑风传奇剧场版”。嗯，果然是这个。揉着下巴想想，顺利的话年初就能看到，真是美事一桩。时间到了2011后，几乎就是小说和漫画里描述的“近未来”世界了呢，有没有觉得2012、2013、2014这些数字很科幻？真的、真的就要来了吗？我身为人类的惶惑……滚滚的红尘啊。世界末日（大家都很关心吧）来临之前，期待着能去趟拉萨，站在瓦蓝的天穹下看连绵雪山山脉，喝一小碗甜茶。

作文题目：月之冕出击！

差不多读四年级的时候看起《美少女战士》，他们应该算是80后的人都知道的战士们吧。每天电视台播出就会准时守在电视机旁边。那阵子男生们看《龙珠》，女孩子看《美少女战士》。

一边吃着饭一边盯着电视,其实早就忘记了碗里的饭。这样一来就会召来父母的不满，不让看就是不让看，然后会因为漏掉的剧情而哇哇大哭。可以说自己是被那些“月之冕出击”，“月能尽威力变身”围绕着走过来的，在日光照耀的每一天，上学下学，安静地行走，喧闹地集会，慢慢长大成人。而我也一直到了今天也没有在每天的路上遇见一只黑猫来，头上有月牙印记，然后它说话，它叫露娜，是来找我的……我依然会问她关于我的使命，依然还是“替月行道！”吧！

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看



2012年1月上

绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

福尔摩斯的遗嘱(PS3/XBOX360) FIFA街头足球(PS3/XBOX360) 暴力辛迪加(PS3/XBOX360) 最终幻想13—2(PS3/XBOX360) 生化危机：启示录(3DS) 黑暗2(PS3/XBOX360) 妖兽与人类(PS3/XBOX360) 终极格斗冠军赛3(PS3/XBOX360) 大地王国：清算(PS3/XBOX360)

●真人MV音乐欣赏

战国BASARA3 宴

●动画电影(完整版)

铁拳 血之复仇

●动画欣赏

怪物猎人日记岌岌可危猫猫村G（十一）

●特别收录（光盘内附赠内容）

《蝙蝠侠 阿克汉姆城》中文版漫画
PSP游戏《假面骑士：巅峰英雄Fourze》
《第七龙神2020》原声音乐
《拳皇13》高清壁纸
等精彩内容（详情请见光盘内）





30Min 《福尔摩斯的遗嘱》真相扑朔迷离 《终极格斗冠军赛3》热血擂台赛

《福尔摩斯的遗嘱》故事背景设定在1898年的伦敦，玩家扮演史上最著名的大侦探夏洛克·福尔摩斯，不过这次他成为一宗盗窃案的主要嫌疑犯。一时之间，福尔摩斯无法洗清自己的嫌疑，于是伦敦城谣言四起，人们不再信任他。结局到底怎样？还需玩家等待游戏的发售。《终极格斗冠军赛》系列是以美国同名赛事活动为基础，THQ发行的一个系列作品。近日THQ宣布该系列的最新作已经被命名为《终极格斗冠军赛3》，并将在2012年1月登陆PS3和XBOX360平台。相信这款游戏将为玩家提供的一种无与伦比的虚拟搏击运动体验！

15Min 真人MV音乐欣赏 战国BASARA 3 宴

《战国BASARA3 宴》已经发售有一段时间了，此游戏是一款以日本战国时代为背景并添加现代元素的游戏。同系列的其他游戏还有《战国BASARA》、《战国BASARA2》、《战国BASARA2英雄外传》、《战国BASARA X》等等，当然我们就不多说了，相信喜欢此类型的玩家们也都非常的熟悉。而这一期的《电击收藏》就为大家带来了本游戏的片尾曲，此次的片尾曲则是由Do As Infinity乐队带来的，歌曲的名字叫做《黄昏》，听起来有种淡淡的哀伤，不过歌曲的节奏感很强。这也是他们第二次为《战国BASARA》系列献声了。喜欢这首歌的玩家们，不要错过哦！

15Min 本期热点 精彩不断

本期《电击收藏》不仅为各位玩家带来精彩有趣的漫画，还有更多游戏内容，本期赠送的PSP游戏是《假面骑士：巅峰英雄Fourze》，《假面骑士：巅峰英雄》系列自2009年的"decade"至今，已是出到了第四弹。本次，作为40周年纪念、装备众多组件的假面骑士Fourze即将登场。另外，玩家可以自由的选择两名骑士。在战斗中可以切替操作的骑士联合作战！而且特定的骑士组合还可以发动"TAG必杀技"哦。玩家们一起体验骑士们的大乱斗吧！

15Min 最新漫画 蝙蝠侠 阿克汉姆城

《蝙蝠侠 阿克汉姆城》的漫画终于和玩家们见面啦，《蝙蝠侠 阿克汉姆城》故事紧接着《蝙蝠侠：阿甘疯人院》的结尾，蝙蝠侠打败了泰坦化的小丑，现在他和女小丑一起被再次关押至疯人院。《蝙蝠侠 阿克汉姆城》官方漫画为6章节的迷你漫画系列，由蝙蝠侠动画系列编剧Paul Dini撰写故事，系列游戏的创意美术Carlos D'anda绘制。此次为大家带来的是中文版第一章节的内容，在以后的时间里，我们还会陆续为玩家送出。敬请期待！

90Min 动画CG欣赏 铁拳 血之复仇

在上一期的《电击收藏》中，我们为玩家带来《铁拳 血之复仇》的开头动画CG，而这一期中，完整版的动画电影已经和玩家们见面了，本期我们在光盘中加入了完整版的动画，作为《铁拳》系列的首部3D动画，其制作班底相当华丽，由曾负责《铁拳5》、《铁拳6》的Digital Frontier制作，毛利阳一导演，佐藤大编剧，采用数码3D制作。在片中，可以看到与《铁拳6》设定风格一致的众多熟悉角色，有凌晓雨、风间仁、妮娜、三岛一八、亚莉莎、安娜、熊猫等等，展开了充满戏剧张力的魄力武打对决。你还等什么，赶紧到光盘里看一看吧！

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920


FATAL FURY
FREE